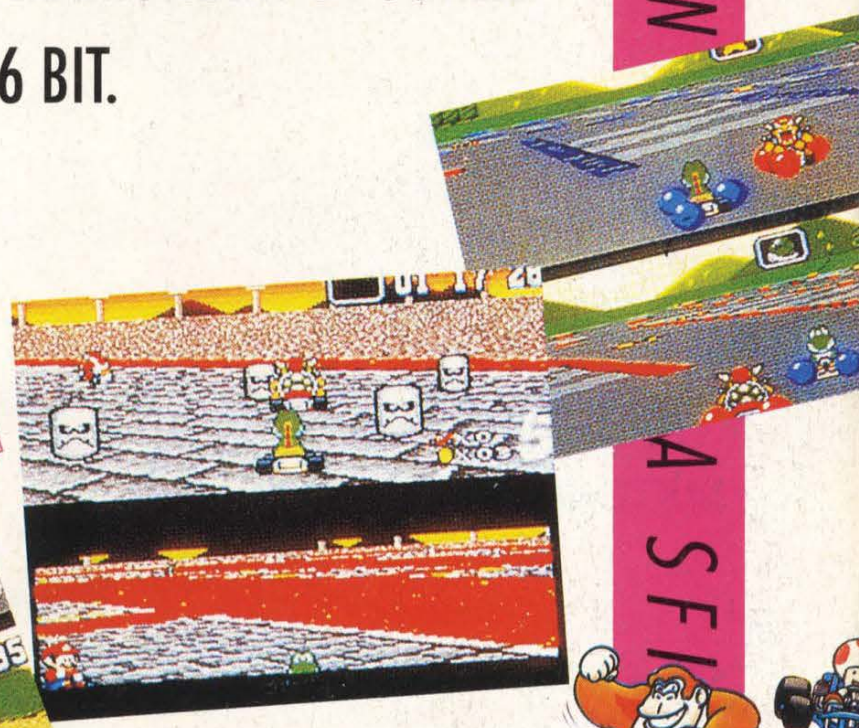
SUPER MARIO KART
Sali a bordo di una nuova avventura
DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER
ACCENDI IL TUO GUSTO PER LA COMPETIZIONE E CORRI VERSO IL TRAGUARDO A BORDO DEL NUOVISSIMO SUPER MARIO KART DI SUPER NINTENDO 16 BIT.
POSSIBILITÀ DI MEMORIZZARE I MIGLIORI TEMPI
8 PERSONAGGI CONOSCIUTI E CON CARATTERISTICHE DI GUIDA DIFFERENTI
19 PERCORSI + UNO SEGRETO
- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN 2 CONTEMPORANEAMENTE
- 4 GIOCHI IN 1: "Gran Premio Mario Kart" singolo o in due; "Gara a cronometro"; "Gara a due" e "Battaglia".
I giochi aumentano, il divertimento si moltiplica.
Dove correre diventa un'avventura!
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION
SEGUI LE AVVENTURE DI SUPER MARIO SU CANALE 5 A LA CORRIDA
2 MOTORI A SCELTA: 50cc e 100cc
TOP SCORE CON COPPE E TROFEI VINTI
Nintendo®
IL NUMERO UNO NEL MONDO
SUPER NINTENDO
SELECT START
Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.
GiG nel paese delle meraviglie
ARMANDO TESTA SPA

ANTEPRIMANIA 8

MADE IN JAPAN 11

AMERICANICAMENTE 14

NINTENDO NEWS 18

SEGA CITY 22

ATARI ATTACK 26

RECENSIONI 29

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 110

ROGUE'N'ROLE 114

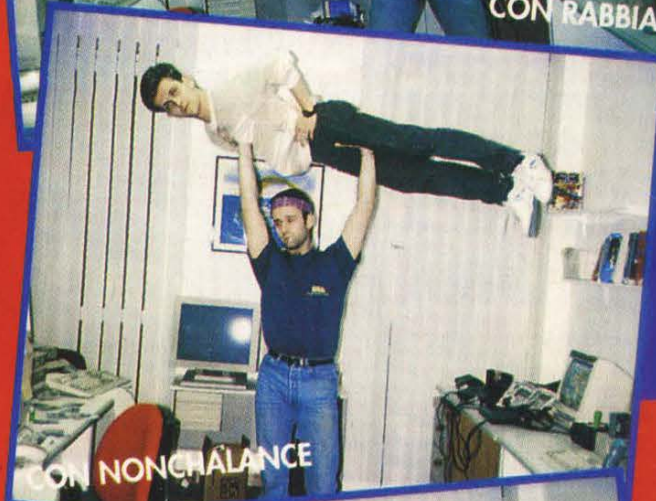
CONTROL YOUR CONSOLE 118

BOVAS' HARD CAFE' 122

TUTTI ASSIEME APPASSIONATAMENTE

LA MUSICA E' LA COSA PIU' BELLA CHE C'E'

SOLLEVAMENTO REDATTORI

CON RABBIA

CON NONCHALANCE

A PROPOSITO: SCUSA, HAI DA ACCENDERE?

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giovanni Papandrea, Manuel Auletta, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione:

EPILESSIA DA COMPUTER?

**I VIDEOGIOCHI UCCIDONO!
I VIDEOGIOCHI CAUSANO L'EPILESSIA!
I VIDEOGIOCHI SONO LA CAUSA
DI TERRIBILI MALATTIE!**
Ecco qualche bel titolino apparso sui quotidiani qualche tempo fa, dopo che arrivò alle agenzie giornalistiche italiane la notizia di un ragazzino che, stando un po' troppo davanti ai suoi bei videogiochi televisivi si è ammalato di epilessia. Bene, il panico, e fortunatamente anche l'incredulità causata da questa notizia, si è recentemente dissolto grazie alla verità che siamo riusciti a scoprire su questo fatto.
Il ragazzino in questione ha avuto realmente un attacco di epilessia, ma non sono stati i videogiochi a causarla. Pare infatti che la frequenza della televisione possa far scaturire agli epilettici "in erba" i sintomi della malattia, ovvero gli attacchi. Questo significa che l'unica cosa veramente dannosa a chi HA GIA' la malattia può essere lo stare troppo davanti alla televisione, e non giocare ai videogiochi.
Ecco la verità dunque: nessun danno per chi gioca ai videogiochi, ma semmai attenzione a chi passa troppo tempo davanti al monitor.
Ed ecco ancora una volta la riprova che molti giornalisti probabilmente sofferenti di complessi d'inferiorità davanti a joystick e affini, preferiscono denigrare un sano e bel divertimento piuttosto che affrontare con serenità le insidie di Sonic e di Mario.

Buona videogiocata (senza malattie)
Stefano Gallarini

Si ringraziano la General Game di Napoli, BD-Line di Biandronno, Computer One di Bologna, Console Generation e Pergioco di Milano per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

ATARI LYNX
26 SWITCHBLADE II

GAME BOY
51 DUCKTALES
59 MARIO & YOSHI
93 MCDONALDLAND
64 PARASOL STARS
59 POP UP
78 STAR WARS

MASTER SYSTEM
74 GP RIDER
45 SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION
97 WIMBLEDON 2

MEGA DRIVE
30 ANOTHER WORLD
100 CHIKI CHIKI BOYS
41 CYBORG JUSTICE
52 EX-MUTANTS
70 MAZIN SAGA
86 MUHAMMAD ALI KNOCKOUT BOXING
60 POWERMONGER

NEO GEO
104 FATAL FURY 2
46 SUPER SIDEKICKS

NES
69 ACTION IN NEW YORK
38 F-15 STRIKE EAGLE
48 MCDONALDLANDS

SUPER NES/FAMICOM
95 ALIEN VS PREDATOR
34 LEMMINGS
42 LETHAL WEAPON
56 OUT OF THIS WORLD
67 ROBOCOP 3
91 SUPER BOWLING
67 SUPER EDF
67 THE ADDAMS FAMILY
82 VALKEN

Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

BATTLETOADS™

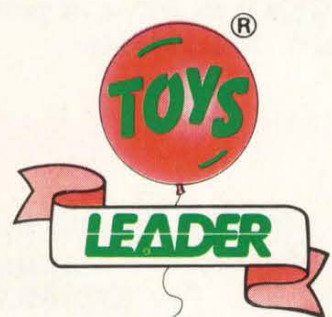
LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

Original Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo®

TRADEWEST

Attenzione Zitz! La perfida Regina Nera ha fatto prigionieri Rash e Pimple, i tuoi migliori amici. Hai molta strada da fare per raggiungerli: nelle caverne, attraverso le paludi e addirittura nella pancia del mostruoso verme gigante. E, naturalmente, alla fine dovrai sconfiggere il terribile, il furioso Trita-Rane Robo Manus! Sei sicuro di avere quello che ci vuole per essere un buon Battletoad? Lo vedremo presto, in un modo o nell'altro...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

ABRUZZO:
AVEZZANO (AQ) - ESSEBI PRIMI SOGNI Via Dei Fiori 30
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - LEONETTI CIRO Via Roma 350/351
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - TROISE MARIO Via M. Piscicelli 11/25
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Epomeo 210/212
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Lombardi 43
MODENA - ORSA MAGGIORE V.le D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
REGGIO EMILIA - PETER PAN Via Em. S. Stefano 15/E
FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Giulia 7
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - MINIMONDO Piazza Cavour 1
ROMA - BABY CENTER Via Ugo Ojetti 247
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12
VITERBO - TREAC S.S. Cassia Sud Km. 76,100
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LUCA Via Trento 85/Rosso
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3-5-7/R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14-16-18
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
VADO LIGURE (SV) - CUCCIOLO Via G. Ferraris 16

LOMBARDIA:
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO V. Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI P.le Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - PRISMA Via Buoso Da Dovara 8
MILANO - E.D.S. Corso Ticinese 4
MILANO - FLOPPERIA Via Montenero 15
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29-Via Pitagora 4-V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M.Cabrini 44
MARCHE:
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
PESARO - LA GALLERIA DEL BIMBO Via Cattaneo 18
PIEMONTE:
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
CUNEO - BONDI Via Roma 50/A
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
CUORGNE' (TO) - CERETTO & BERRA Via Torino 13
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80
DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria 8
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORINO - TG MARKET 2 Via Andreis 1
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32
TORINO - TOY SERVICE Via Tripoli 10/4
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
PUGLIA:
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Boito 12 A/B
REPUBBLICA SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - 2M Via Tommaso Natale 87/A
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
GROSSETO - ANREINI LORIS Via S. Martino 24
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTE BUGGIANESE (PT) - DINI SHOPPING Via Buggianese 108
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PONTEDERA (PI) - MARCONCINI ZELINO Via R. Gotti 29
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
ROSIGNANO S.(LI)-SUPERMARKET DEL GIOCATTOLO P. Monte alla Rena 36
VIAREGGIO (LU) - IL GATTO E LA VOLPE Via Dei Marmi (int. 3)
UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO V.Florido 16
FOLIGNO (PG - ETA BETA COMPUTER P.zza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
SPOLETO (PG) - ROSATI DELIO Via A. Ricci 3/5
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta
VENETO:
BOARA PISANI (PD- PRISMA MERCATO Via Roma S.S. 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsalo 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE P.zza G. Marconi 14
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO V.Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

ANTEPRIMA

MANUEL SPOSERA' CIRANDA, L'AMANTE SEGRETA DI PEDRO FRATELLO DI INES?

Episode IV: Il CD-ROM per Super Famicom.

Il fidanzamento iniziale tra Nintendo e Sony per la produzione della nuova periferica CD-ROM per Super Famicom è tristemente naufragato diverso tempo addietro sui perigliosi scogli della travolgente

passione della Nintendo per la Philips, già madre dello standard CD-Interactive di cui la Nintendo avrebbe voluto fratello il suo prossimo figliolo per poter governare insieme il mondo del CD spodestando la sua eterna rivale Sega.
La Sony, per non ripudiare il frutto di mesi di accordo con la Nintendo decide allora di allevare da sola il suo figliolo creando con

la sua Play Station uno standard tutto suo, quando improvvisamente la Nintendo in preda a una profonda crisi mistica ed esistenziale decide che forse non avrebbe più voluto un figliolo CD, ma che avrebbe aspettato ancora qualche tempo approfittando di nuove tecniche genetiche per creare qualcosa di superiore, CD e processore a 32 bit e tanto altro ancora. Ma cosa ne sarà adesso del rapporto con la Philips e come potrà la nuova macchina andare d'accordo con il fratellastro CD-I?
Intanto la Nintendo in preda a un fulminante ritorno di fiamma si incontra con il suo vecchio amore Sony per fare in modo che i loro due figlioli, Play Station e SF CD-ROM potessero lavorare insieme, ma la Sony, non fidandosi più della buona fede Nintendo, la tradisce intanto sviluppando sotto il falso nome Imagesoft

una relazione con la Sega, relazione che in breve tempo porta alla luce frutti come Sewer Shark, Chuck Rock, etc. per Mega CD.
La cosa più incredibile comunque è l'annuncio, ancora prima della nascita dello stesso CD ROM SNES, della nascita dei primi giochi che verranno sviluppati per la console, tali Mad Dog McCree e 7th Guest già in preparazione su computer.
Ma proprio in quel momento...

Episode V: Atari Jaguar.

Sembrava definitivamente scomparsa quando ecco il colpo di scena: le specifiche della macchina sono finalmente state distribuite agli sviluppatori di software che potranno prendere le misure alla macchina e decidere se supportarne il software.
Il processore dovrebbe essere un doppio 32 bit RISC (tecnologia che va molto di moda al momento), ma la macchina avrà naturalmente tutta una serie di chip custom per le varie funzioni come suono, grafica, etc. Si tratterà della solita macchina a cartucce, il CD ROM è stato per il momento accantonato, anche per abbassare il più possibile i prezzi della macchina che l'Atari spera di poter lanciare alla folle cifra di 100 dollari.

Episode VI: 3DO

Qui ci si sono messi addirittura in tre colossi per dare spessore e credibilità a quella che dovrebbe essere una macchina completamente nuova e diversa, il 3DO. L'Electronic Arts si dovrebbe occupare del software, la Matsushita dell'hardware e la Warner della parte commerciale oltre alla fornitura di una quantità di licenze dai suoi interessi cinematografici. Le specifiche della macchina hanno del mostruoso: si va dal "solito" processore a 32 bit RISC a integrati dedicati a funzioni grafiche da fantascienza, il tutto sotto la paroletta magica "multimedialità" che, tanto per cambiare dovrebbe, nelle loro intenzioni, imporre un nuovo standard tra i sistemi CD (perché? Qual'era quello vecchio?).
Volete un consiglio? Aspettate il lieto fine.

IL MIO (SCHERMO) E' PIU' GROSSO

Vi dicono niente una console portatile di colore grigio con monitor a cristalli liquidi in bianco e nero (si, Alex, lo so che il tuo è a colori...), suono in stereo, attacco per cuffie, due pulsanti A e B, oltre ai tasti di selezione e start?
Sorbole, è un Gameboy, direte voi scandalizzati da un quesito sì elementare: naturalmente avete sbagliato anche questa volta visto che si tratta di un suo semi-clone (almeno nell'aspetto): il Supervision, for-

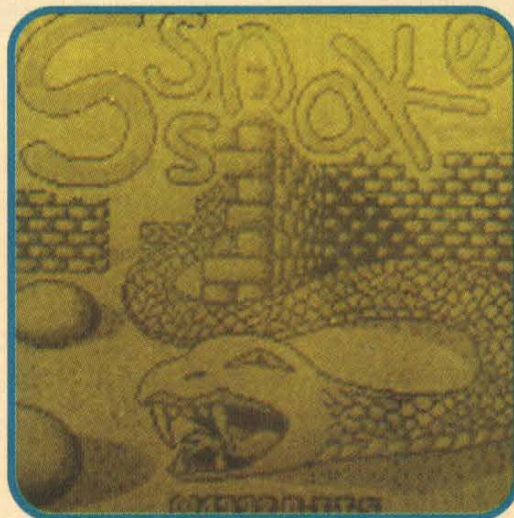
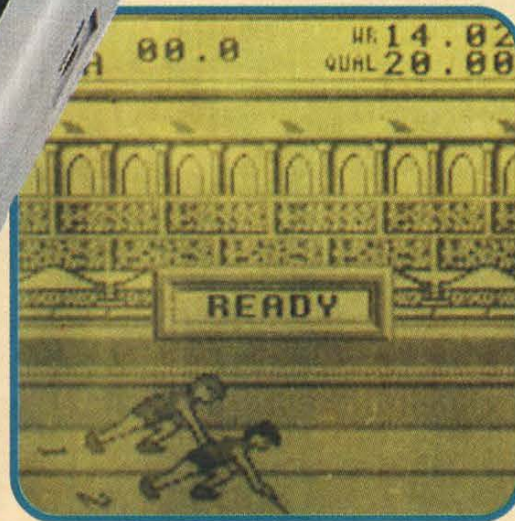
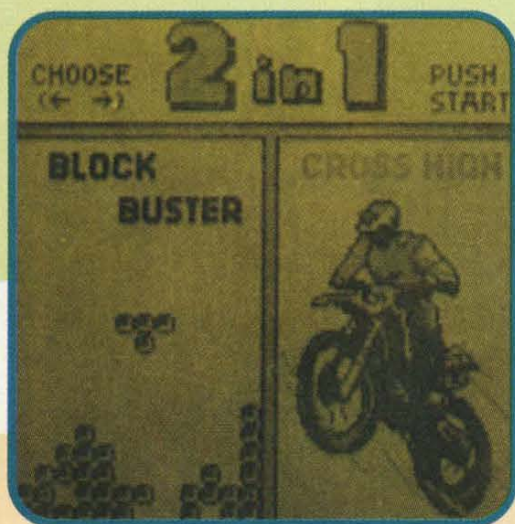
se fin troppo simile al suo collega di casa Nintendo.
Questo Supervision, al contrario degli altri prodotti della Watara (quella stessa casa cinese che sforna versioni portatili a cristalli liquidi e figure fisse dei più famosi videogiochi) è invece una vera e propria console a cartucce intercambiabili, sono infatti già disponibili 60 titoli tra i soliti classici cloni di Arkanoid, Tetris, shoot 'em up, giochi sportivi, etc.
Anche i titoli non hanno destato particolare impressione: quando si esce da giochi tipo Tetris (che tutto sommato verrebbe bene anche su un VIC 20, e anche a colori) la qualità globale del giochi suggerisce che siano prodotti sviluppati internamente dallo stesso produttore per aiutare il lancio della console. Questo potrebbe comunque essere un giustificabile difetto di gioventù della macchina, bisogna vedere quali siano in realtà le sue potenzialità.
Passiamo allora a dare qualche numero: le dimensioni dello schermo sono di 7cm di lato, considerevolmente di più rispetto a un Gameboy, anche se la risoluzione rimane più o meno la stessa, quattro livelli di gradazione dei grigi.
Il sonoro è stereo ma la resa non è certo spettacolare (come del resto per il Game Boy), specie dall'altoparlantino accluso e un paio di cuffie sono consigliabili non solo per risparmiare le batterie. Ci sono i soliti controlli per il volume, il contrasto, oltre a joypad con quattro pulsanti che dovreste aver già visto da qualche parte. Da notare in particolare la possibilità di collegare insieme due console per giocare in coppia e un'interfaccia per collegare il Supervision allo schermo televisivo con un'immagine a colori (speriamo non bianco-nero-azzurro-rosa, chi ha avuto un PC in gioventù mi comprenderà) che dovrebbe essere disponibile a partire da questa estate.
E' utile anche la possibilità di snodare lo schermo per giocare con la console appoggiata al tavolo mantenendo un angolo di visuale ottimale.
Il grosso dubbio resta per i giochi allegati alle console: si tratta di titoli dal concept obsoleto nella maggior parte dei casi e potrebbero solamente suscitare tenerezza a qualche vetusto videogiocatore in vena nostalgica (sniff, sniff... NdAlex).
A parte qualche eccezione come il classico Tetris (se pensavate di acquistare un Gameboy per il figliolo di Pajinov, potete dare invece un'occhiata a questo Supervision) i giochi sembrano programmati in maniera piuttosto approssimativa: c'è un gioco sportivo piuttosto incontrollabile, un calcio giocato da tartarughe, etc. che avrebbero potuto essere competitivi in un mercato di diversi annetti addietro. La cosa peggiore è che in questo modo sorgono spontanei dubbi sulla potenzialità della console, ad esempio quando il movimento sullo schermo si fa troppo veloce (molto raramente) gli sprite non sono certo il massimo della chiarezza (diciamo che hanno la brutta abitudine di "blurrare" se non di sparire, quasi; difetto molto palese anche nel Game Boy, del resto).
Complessivamente si tratta di un tentativo apprezzabile, se fosse compatibile con i giochi Gameboy sarebbe da acquistare immediatamente, soprattutto visti i prezzi decisamente inferiori sia della console che dei giochi, ma tra il software a disposizione adesso non c'è molto (almeno tra i titoli che abbiamo visionato noi fino ad ora, un decimo di quelli disponibili) di esaltante, tutto sommato penso che converrà attendere e aspettare l'uscita di titoli maggiormente competitivi (oppure leggerne la nostra recensione quando vedremo gli altri...).

SUPERVISION

Schermo 7x7 cm
Risoluzione di 256000 pixel
Suono stereo con cuffie accluse
Collegamento per due giocatori
Collegamento per televisore
60 titoli disponibili
Crystball (vedi Arkanoid) accluso alla confezione
Prezzo L. 110.000 per la console e 35.000 per ogni gioco.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA™

Original Nintendo Seal of Quality™

La vita di Joe & Mac, i nostri due simpatici cavernicoli, non è per niente facile! In una notte di luna piena, mentre Mac stava cacciando sulle montagne, dei vicini poco cordiali hanno fatto irruzione nel loro villaggio e rapito le loro donne. Dinosauri permettendo, Joe è l'unico in grado di salvarle...

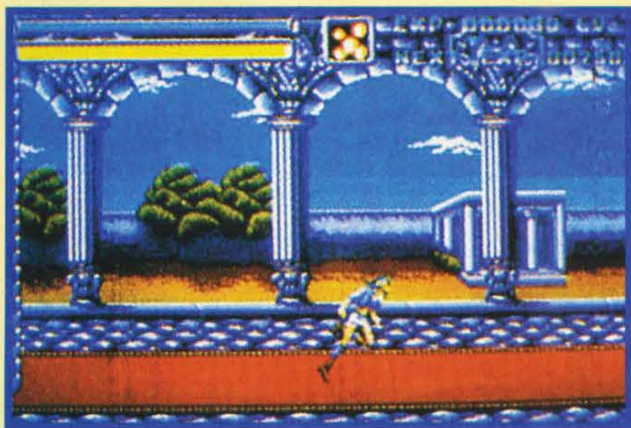
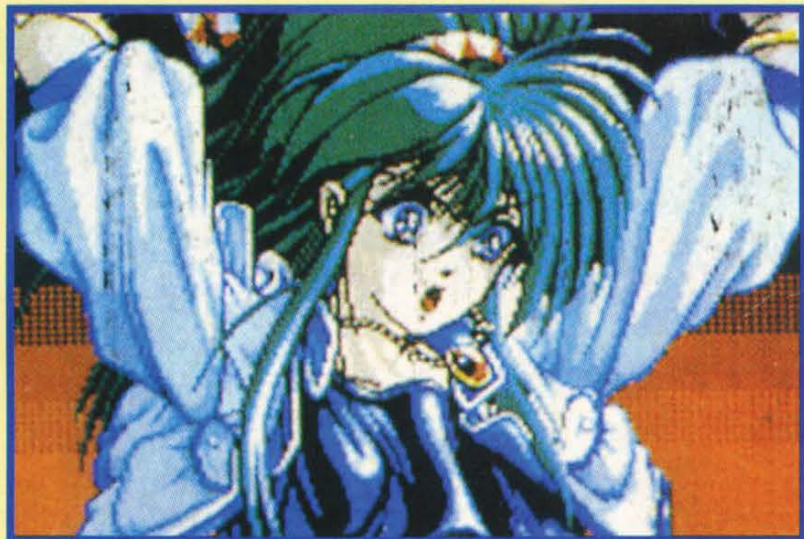
elite™

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

MADE IN JAPAN

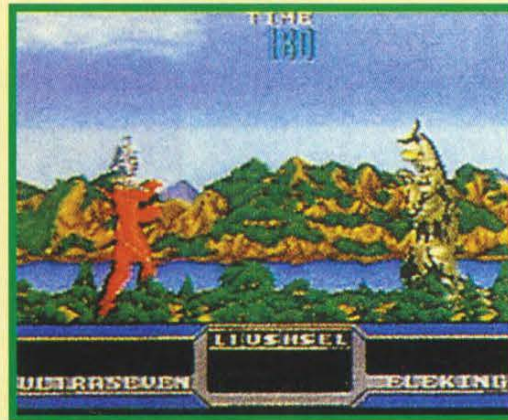
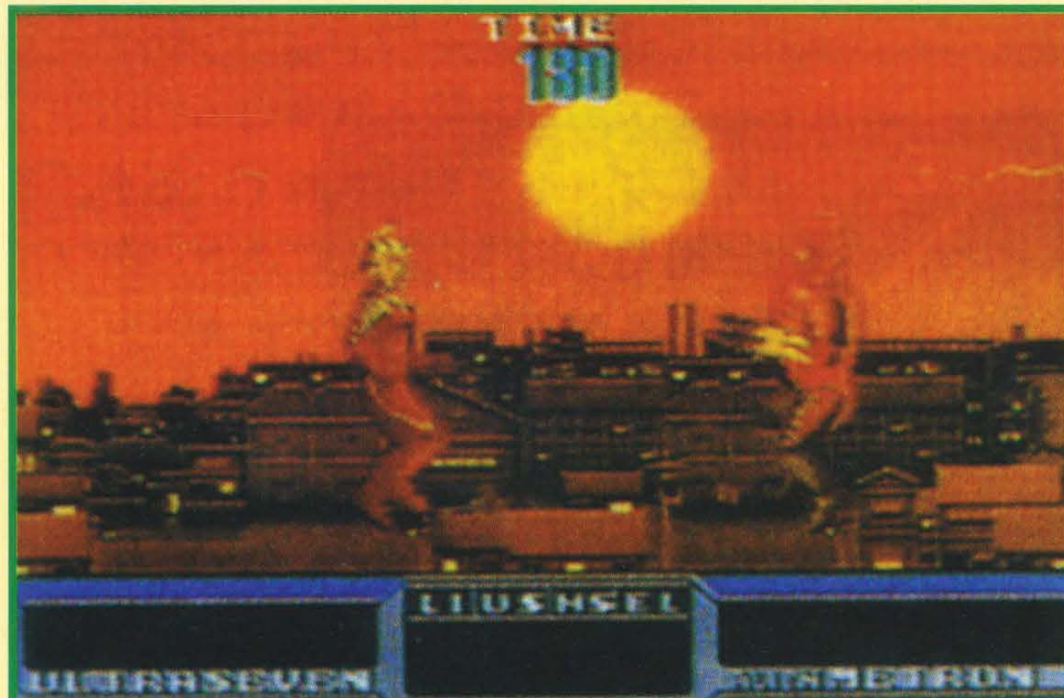
VIENTO NUOVO SUL MEGA CD

Vi ricordate di un certo El Viento, beat 'em up della Wolfteam risalente ormai a un

annetto addietro? Probabilmente no visto che non si trattava di niente di speciale, carine giusto l'animazione del personaggio e la protagonista, tale Annet che ora torna con l'originalissimo titolo

Annet Again. Visto che si tratta di Wolfteam non c'era da dubitare che anche questa uscita fosse per Mega CD, cosa che ha permesso di gonfiare abbondantemente il gioco con musiche CD e animazioni. Per quanto riguarda il gioco c'è solo da sperare che sia stato abbondantemente migliorato, e infatti Annet è dotata adesso di un numero maggiore di mosse, ma dopo l'altro bidone-arcade (EE sono le iniziali, di più non vogliamo ricordare... NdAlex) della Wolfteam il dubbio è lecito.

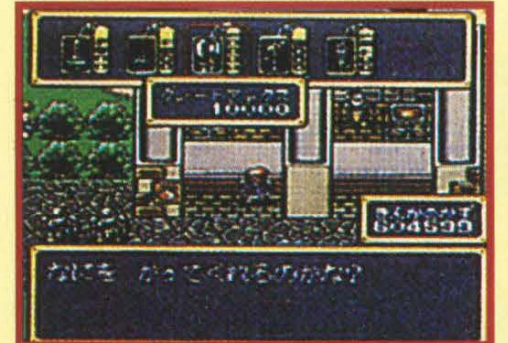
ANCORA STREETFIGHTER 2?

No, per la precisione Fighting Street 2, è questo il titolo scelto per la versione PC Engine del picchiaduro Capcom che uscirà, una volta tanto, su cartuccia. L'attesa è comunque ancora lunga visti i tempi della Capcom (ricordate da quanto si vocifera di una versione Sega?), non se ne parlerà prima dell'anno prossimo.

CON L'AIUTO DEL SOLE...

Avete presente tutte quelle serie di telefilm giapponesi in cui personaggi mascherati (probabilmente per sottrarre l'identità dell'attore alla pubblica umiliazione) in calzamaglia si muovono tra minuscole città di cartone e alberelli

di plastica? Probabilmente no, visto che da noi è (per fortuna) arrivato a malapena Ultraman, ma queste serie imperversano in giappone (se volete saperne di più date un'occhiata a un'interessante rubrica di una rivista di fumetti giapponesi) e Ultraseven è una delle numerose serie legate al celeberrimo Ultraman. Cosa cambia? Praticamente niente, anche il gioco per Super Famicom (della Bandai, naturalmente) è del resto praticamente uguale alla vecchia versione. Cambiano giusto gli scenari, i nemici e le armi di Ultraseven: il gioco resta il solito picchiaduro uno contro uno. Simpatico ma sinceramente non mi sento di consigliarvelo a meno che non siate sfegatati fan giapponesi.

IL PIU' PICCOLO RPG DELLA SEGA

E' Shining Force! Non tanto per le dimensioni del gioco o la memoria della cartuccia (4 Mega) ma perché è stato ap-

pena ridotto alle dimensioni di una manciata di centimetri nella conversione al portatile Game Gear. Le dimensioni del gioco sono di tutto rispetto (tre continenti spero che vi possano bastare) e nonostante l'ovvia riduzione del dettaglio le scene di combattimento sono

incredibilmente vicine alla versione Megadrive. E per il Master System? Purtroppo non ne sappiamo nulla, ma c'è sempre la speranza che facciano un convertitore anche da Game Gear a Master System...

AMERICAN

MEGA CD? PIU' FORTE, PIU' VELOCE

No, non preoccupatevi, non si tratta di qualche modifica hardware dell'ancora giovanissimo e tutto da scoprire Mega CD; prova ne è il fatto che del famoso ASIC, il chip custom inserito nel mega CD che dovrebbe permettere la manipolazione di fondali (ma anche di sprite) alla Super Nintendo per ora si è visto ben poco e giochi di corse come Power Drift o Rad Mobile che dovrebbero farne abbondante utilizzo... beh, il ritardo è significativo.

Le novità riguardano anzitutto l'importazione americana della console che è da poco ufficiale anche negli Stati uniti (dite la verità, con tutte le avventure Sierra in uscita non l'avreste mai detto) con la conseguente nuova spinta nello sviluppo di software per questa periferica, ma soprattutto le nuove tecniche di programmazione per un FMV (acronimo di Full Motion Video, la possibilità di visualizzare su schermo delle vere e proprie animazioni come se il vostro Mega CD fosse un videoregistratore, o meglio videoriproduttore) che fino ad ora è stato abbastanza limitato nei giochi sia per i colori che per la velocità e la quantità di memoria disponibile. Se è vero che un CD può contenere l'equivalente di oltre 600 MByte di memoria (l'equivalente di un migliaio di cartucce) è anche vero che le immagini digitalizzate occupano moltissima memoria e al ritmo di 25 schermate al secondo (il minimo necessario per avere una sensazione di movimento fluido) ne verrebbero fuori una manciata di minuti (tra l'altro non sarebbe realizzabile visto che la velocità di trasferimento dei dati richiesta sarebbe eccessiva per il "lento" Mega CD, questo è anche il motivo per cui nelle animazioni fino ad ora realizzate il Mega CD si ferma ogni tanto per caricare dati).

I trucchetti usati in diversi giochi sono la riduzione dei colori e dell'area di schermo per risparmiare memoria: ora si adottano anche nuove tecniche di programmazione che compattano i dati su CD (similmente a quanto fa il CD-I della Philips con un'apposita cartuccia hardware dedicata) e li decomprimono in tempo reale quando vengono letti, consentendo non solo un notevole risparmio di spazio (le animazioni così potrebbero durare anche un'ora) ma diminuendo le necessità di velocità di trasferimento dei dati e rendendo così possibile animazioni continue senza interruzioni: proprio come un videotregistratore. E il primo programma a farne uso sarà proprio Virtual VCR, virtualmente un videoregistratore con un'ora dei più bei cartoni animati della Warner, quanto ai giochi... beh, c'è ancora un bel po' di lavoro da fare.

Per ora i giocatori si dovranno accontentare dei soliti titoli annunciati (uscenti o meno, vedi sopra). Si tratta di conversioni più o meno dirette di

FUORI DI TESTA

Questo mi sembra fosse il titolo italiano di uno dei film più demenziali (forse sarebbe meglio dementi) -

Wayne's World - che il cinema americano sia riuscito a sfornare, tratto a sua volta da uno show televisivo tratto da due dementi purosangue (tali Wayne e Garth) da cui è stato tratto il gioco. Cosa ci facciano due personaggi così in un videogioco è semplicissimo: ci sono stati risucchiati mentre stavano giocando al Videogioco Più Brutto del Mese. Dubitando che la loro presenza sia in grado di risollevare la qualità del gioco non possiamo che attenderne la prossima uscita SNES.

...ICAMENTE

BOMBA NON BOMBA

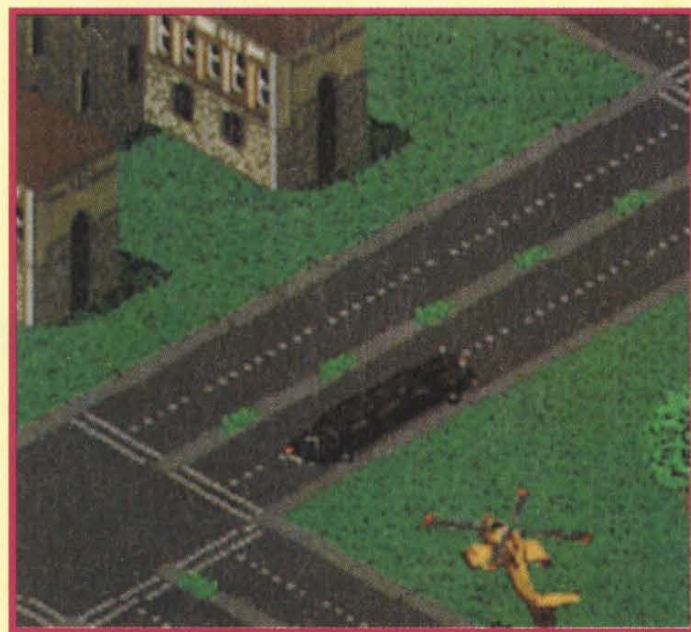
Bomberman della Hudson Soft (che i computeristi conosceranno come Dynablaster) è uno dei giochi più semplici e accattivanti degli ultimi tempi: si tratta semplicemente di depositare bombe a tempo in un labirinto popolato da creature varie & power up in quantità per dare un poco di varietà al gioco.
Il gioco del piccolo terrorista, mentre sta per fare la sua prima apparizione su Super Famicom (devo proprio dirvelo, come si chiamerà?) è uscito adesso nella sua seconda versione su NES, Bomberman II, che può contare su oltre cinquanta livelli, fino a tre giocatori in contemporanea (non chiedetemi come) e Bomberman '93 per PC Engine (o meglio la sua versione americana, il TurboDuo), fino a cinque giocatori con la possibilità di collegare insieme due console. Per tutti, naturalmente, nuovi bonus e bombe più potenti; a quando GlobalTermonuclearBomberman?

SUPER MUCILLAGINE

Alla lista dei vari supereroi in formato cartuccia, dopo i vari Superman, Spiderman, X-Men, etc. mancava ancora lui, l'eroe più putrescente dopo Toxic Avenger: Swamp Thing. In attesa di andare in vacanza, quest'estate, sulla riviera adriatica, Swamp Thing, alias Alec Holland fa la sua apparizione su NES. Sui NES americani almeno, visto che non penso che verrà importato vista la mediocre qualità del gioco. Licenza buttata.

giochi come le avventure Sierra, vecchie glorie come Stellar 7 (ricordate? Uscì qualche annetto addietro addirittura per C64 e poi per PC, si tratta essenzialmente di una battaglia tra carri armati spaziali), e perfino seguiti con Sherlock Holmes 2 (con tre casi al prezzo di uno, e visto che cambiare qualche immagine digitalizzata non costa poi troppo è stato già annunciato uno Sherlock Holmes 3) mentre cominciano a girare voci della conversione di uno dei coin-op di maggiore successo della Sega, Virtual Racing: il simulatore di guida definitivo con grafica poligonale spettacolare. Vista la conversione "massiccia" non aspettatevi nulla prima di un bel pezzo...

MD, SF & AMI... E PER DESSERT?

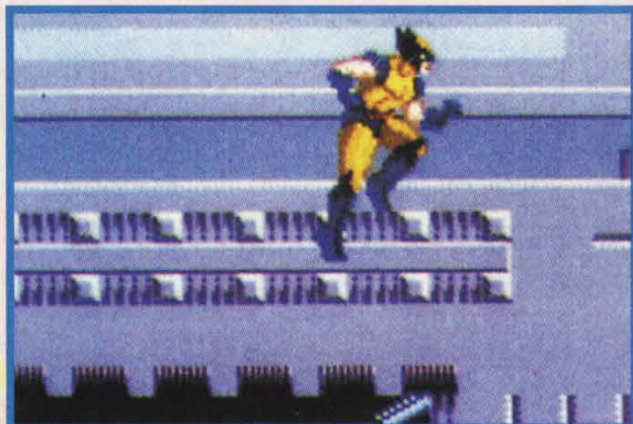
Desert Strike è stato senza dubbio uno degli shoot 'em up (non parlatemi di simulatori, comunque) originali per Megadrive, visto che è stato convertito, oltre che su Super NES anche su computer dalla poliedrica (poligonale, policarpica, poliisotonica?) Electronic Arts; un seguito era quasi d'obbligo. Di Jungle Strike, così si chiamerà Desert Strike 2, lascio alla vostra brillante intuizione immaginare il nuovo scenario; il gioco è estremamente simile al predecessore: il frullatore volante è sempre lo stesso, ma sono aumentati il dettaglio grafico e la varietà degli scenari (il deserto non è uno sei paesaggi più movimentati in cui ambientare un gioco) ma la Electronic Arts ha in serbo qualche altra piccola sorpresina per replicare il successo del primo Strike. A presto su Megadrive.

NINTEND

Sembra impossibile ma Mario Paint & mouse associato hanno veramente ottenuto successo, almeno all'estero, e ne è una riprova l'ultimo arrivato in fatto di periferiche inutili in cui Sega e Nintendo sembra si siano battendo a colpi di gadget. La Picno a dire il vero è made in Konami, ed è una tavoletta grafica da utilizzare insieme al programma Mario Paint. Per chi non lo sapesse si tratta di una vera e propria tavoletta da disegno che permette di trasmettere le figure lì disegnate su monitor con una precisione di gran lunga maggiore al disegno con l'ausilio di un mouse. Considerato il prezzo della periferica (e soprattutto il fatto che dei vostri capolavori poi ve ne fate ben poco) un bel pezzo di carta & qualche matita possono essere altrettanto funzionali.

Sempre dalla Konami (e io che la credevo una casa seria) arriva anche l'immancabile joypad a raggi infrarossi. No, il Super Scope non c'entra nulla, si tratta semplicemente di un joypad senza cavo per evitare che cani, gatti & fratellini inciampino sui cavi trascinando in rovina partita & console (abbastanza improbabile) o per consentirvi di scaricare le pile al mostro finale dell'ultimo livello di Thundersforz (decisamente più probabile).

Un poco più utile è invece l'ultimo gadget della Jaleco, sempre che siate puristi del suono perfetto. Disponendo infatti dell'apposito amplificatorino e di un paio di casse supplementari potrete ascoltare le musiche del loro prossimo gioco, tale King Arthur's World, con effetto surround come negli apparati stereo seri in grado di darvi la sensazione di essere immersi nella fonte del suono. In caso non abbiate il marchingegno apposito, comunque, non preoccupatevi, lo sentirete in stereo come ogni altro normale gioco, i due canali stereo surround sono infatti codificati insieme ai canali stereo normali, e vengono "estratti" solo se avete l'apposito amplificatorino. Alquanto superfluo fino a quando non uscirà Wolfgang Amadeus Mozart Simulator.

Tra i giochi interessanti da segnalare questo mese Monster dalla Lucasarts, che con un paio di giochi all'attivo è già quasi una garanzia. Il gioco è ormai quasi finito, bisognerà solo vedere sotto quale etichetta uscirà, visto che la Lucasarts non ha diritti per lo sviluppo di giochi dalla Nintendo.

Dovrebbe esaltare non poco un mio certo conoscente l'uscita del primo gioco con per unici e assoluti protagonisti del gioco loro, gli X-Men (leggi Wolverine), con i nostri (super)eroi alla ricerca di quel furbone di Xavier rapito & imprigionato dal solito cattivone.

SI SENTE PUZZA DI PESCE ANCHE SU SNES

E non si tratta della conversione di Ecco, ma di un certo Evo. Siete dei molluschi (nel gioco naturalmente), cioè dei pesci, no, degli anfibi, cioè... come avrete intuito si tratta di seguire l'evoluzione di una forma di vita dalla melma nelle profondità dell'oceano a forme di vita un poco più evolute, del tipo MA fino ad arrivare alla scimmia (Alex, devo proprio specificare?). Il gioco ha preso le forme di uno shoot 'em up (lotta per la vita, pesce grosso che mangia il piccolo, insomma la teoria dell'evoluzione ridotta ai minimi termini): i punti per evolvervi, infatti, li fate eliminando gli altri esseri viventi.

DO NEWS

NELLA VITA NON ESISTONO SOLO LE CONSOLE E I JOYPAD...

Ci sono anche i pittoreschi gadget in cui il Gameboy ha sempre avuto un ruolo di primo piano.

Alimentatori per il collegamento alla corrente di rete, battery pack ricaricabili per liberarvi dalla schiavitù delle pile, cleaning kit per la pulizia della console (niente di estetico, si tratta della pulizia della porta cartucce anche se penso che nessuno di voi abbia intenzione di portare il Gameboy in spiaggia per cospargere la porta di sabbia), la borsa per il trasporto di Gameboy, accessori e cartucce, lente con illuminazione per evitare che nel giro di qualche mese gli occhiali li dobbiate mettere voi e fare a meno di dipendere dipendere dalla luce del sole come un girasole. Se pensate di non potere fare a meno dell'ultimo gadget Gameboy potete provare a dare un'occhiata a questo Master Pak: ci trovate tutto quanto vi ho appena elencato, con in più il fantasmagorico Cool Screen, una mascherina adesiva da applicare intorno allo schermo, mai visto niente di più kitch.

Se potete sopravvivere anche senza il fantastico adesivo & un po' di altri gadget, sempre dalla stessa Naki potete trovare singolarmente il Brite Beam, schermo più illuminazione, l'unico (insieme al battery pack) quasi necessario per un Gameboy.

... QUESTI ULTIMI PERO' HANNO UNA DISCRETA IMPORTANZA

SN ProPad

E' sicuramente uno dei pad più accessoriati che si possano trovare in circolazione. Ci sono selettori per l'autofire semplice e automatico (cioè senza neanche premere il pulsante: blastaggio in tutto relax) di ogni pulsante (compresi i Left e Right), oltre allo slow-motion. Questa simpatica opzione introduce un autofire (su questo joypad con due velocità diverse) sul pulsante di Start, consentendo, nei giochi adatti, quelli che semplicemente si fermano alla pressione dello start, un effetto rallentatore a due velocità.

Sia pulsanti che pad sono un poco più duretti del pad Nintendo, sono un poco più vicini al tipo microswitch e questo potrebbe darvi qualche piccolo problema negli spari a fuoco rapido; d'accordo, c'è l'autofire, ma per il calcio di Chun-li? Ottimo prodotto comunque.

SNES AsciiPad

Assolutamente identico nel design, nella disposizione dei pulsanti e perfino nei colori al pad originale SNES (quello spero che lo conosciate). L'unica differenza sta nella forma un poco più ampia che ospita una quantità di selettori per l'autofire dei vari pulsanti con opzioni del tutto simili a quelli del precedente ProPad (a parte lo slow motion a una sola velocità)

Super Advantage

Beh, finalmente un vero joystick. E quando intendo vero voglio dire come quello da bar: è semplicemente il massimo se amate il gioco "duro" e vi piace picchiare, anche fisicamente, negli shoot 'em up o in giochi come Streetfighter II, e necessario se non riuscite a sopportare i joypad (mentre richiede un poco di tempo di adattamento se siete ormai abituati al gioco di dita del pad). Inoltre ha le solite opzioni per l'autofire semplice e automatico e lo slow motion con in più una regolazione fine della velocità di autofire.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Original Nintendo Seal of Quality
KICK OFF™
C BUXTON
IL CALCIO SI CHIAMA KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo.
Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
ANCO
TOYS LEADER
NINTENDO®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
CADARIO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

sega CITY

SEI ANNI DI ATTESA

Sono infatti passati sei anni dalla prima versione del capolavoro di Dino Dini, Kick Off, nel frattempo ne sono uscite diverse versioni per quasi tutte le macchine esistenti, mancava all'appello giusto una macchina "un poco" diffusa come il Megadrive, ma vi assicuro che ne è valsa la pena. Super Kick Off (così si chiamerà la versione MD, per la gioia di Piermarco la "Super" mania sta contagiando anche il Megadrive) si appresta a diventare IL gioco di calcio per Megadrive.

Accanto alle caratteristiche che ne hanno fatto un successo su computer (aftertouch e co.), c'è una realizzazione tecnica impeccabile fatta delle solite opzioni di torneo & co., l'indispensabile possibilità di giocare in due e un menu di opzioni durante la partita per poter sostituire giocatori infortunati o poco efficienti, ridefinire l'impostazione tattica della squadra (ebbene sì, si possono scegliere anche diversi schemi di gioco in difesa e attacco per aggiungere un poco di strategia e poter trovare sempre il compagno al posto giusto), etc.

Proprio come nella versione su computer il controllo non è dei più semplici, la palla non è incollata al piede e se ci aggiungete la possibilità di dare effetto al tiro, potete ben immaginare come il tutto richieda una certa esperienza, ma è proprio questo il bello del gioco: non c'è virtualmente limite al livello di abilità che potete raggiungere, anni e anni di divertimento garantito.

ARBITRO, CE LI HAI GLI OCCHIALI?

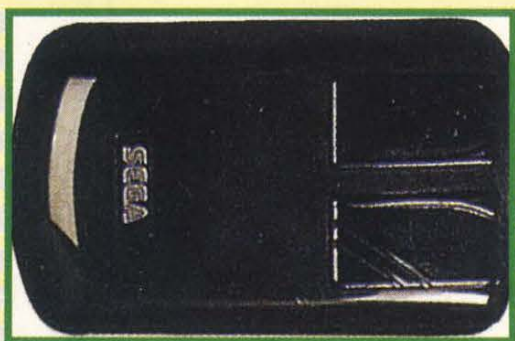
Sempre dal signor Naki c'è anche il Magni Screen, una versione Game Gear degli "occhiali" per Game Boy, in grado di ingrandire lo schermo del Gear (alla Brazil, ricordate i pittoreschi computer di quel film?) di un paio di volte.

SE AVESSI SEI POLLICI...

... sarei uno dei videogiocatori più abili per Megadrive prossimamente. L'ultima novità in fatto di periferiche per Megadrive è un nuovo

Joypad, appena uscito in Giappone, dotato, start a parte, di tre pulsanti supplementari X Y Z (che fantasia, vi ricordano niente?). Le dimensioni del joypad sono state lievemente ridotte ma alla sega assicurano la completa compatibilità con i vecchi jp: lo spinotto è infatti sempre quello e le funzioni dei tre pulsanti supplementari vengono attivate solamente tramite l'apposito selettore.
Parlando di sei pulsanti viene spontaneo pensare a un gioco a caso (Streetfighter II); continuano intanto a girare insistenti le voci di una versione Sega che darebbero in produzione la versione Champion Edition entro quest'estate; conferme ufficiali non ci sono ancora arrivate, ma visto il joypad e considerato che non ci sono molti altri giochi che ne avrebbero bisogno la cosa si fa sempre più probabile.
Certo, avrei qualche problema a trovare un guanto con dieci dita, ma volete mettere con la soddisfazione di battere Marco a Streetfighter II?

ANCHE SE AVESSI SOLO DUE DITA...

E' una follia, lo so, ma sembra

che il mouse per SNES stia ottenendo all'estero un certo successo e visto che, tanto per cambiare, la Sega non vole essere da meno... oplà un topolino (ovviamente nero, per quanto riguarda la forma la Sega sta tormentando i suoi cervelloni da mesi) per le numerose avventure punta e clicca che copiose affluiscono su Megadrive. Scherzi a parte l'utilizzo maggiore della nuova periferica dovrebbe essere in combinazione con Mega CD.

... LE USEREI PER STRAPPARTI L'UGOLA.

C'era da temerlo: ovunque esista un CD si fa vivo anche lui, lo Zecchino d'Oro portatile, nemico della pace domestica, in una parola il Karaoke.

L'interfaccia in vendita consente di canticchiare con tanto di microfono sulle basi registrate su CD e tanto di parole su video; questa interfaccia era inclusa direttamente nel Wondermega (MD + Mega CD) ed è ora disponibile anche per il Mega CD. L'unica nota positiva è che per ora è in vendita solo in Giappone (provate voi a canticchiare Miasami Jokoso con ideogrammi, eh, eh).

PROBLEMI DI MEMORIA?

Ah, quasi dimenticavo: per Mega CD è da poco disponi-

bile in giappone una cartuccia di Back Up Ram, che inserita nel Megadrive consente di memorizzare punteggi, situazioni, personaggi, etc. Moderatamente inutile per adesso.

RIFLESSIONE MARCOISPIRATA

Chi riuscirà a lanciare per primo un shoot 'em up con Menacer per Mega CD da utilizzare in combinazione con mouse, in collegamento via modem su basi musicali cantate col Karaoke, esclusivamente per quattro giocatori e l'obbligo di salvare la situazione su backup ram per potere andare avanti?
E soprattutto chi ci giocherà a parte il signor Sega?

NELLA VITA NON ESISTONO SOLO LE CONSOLE...

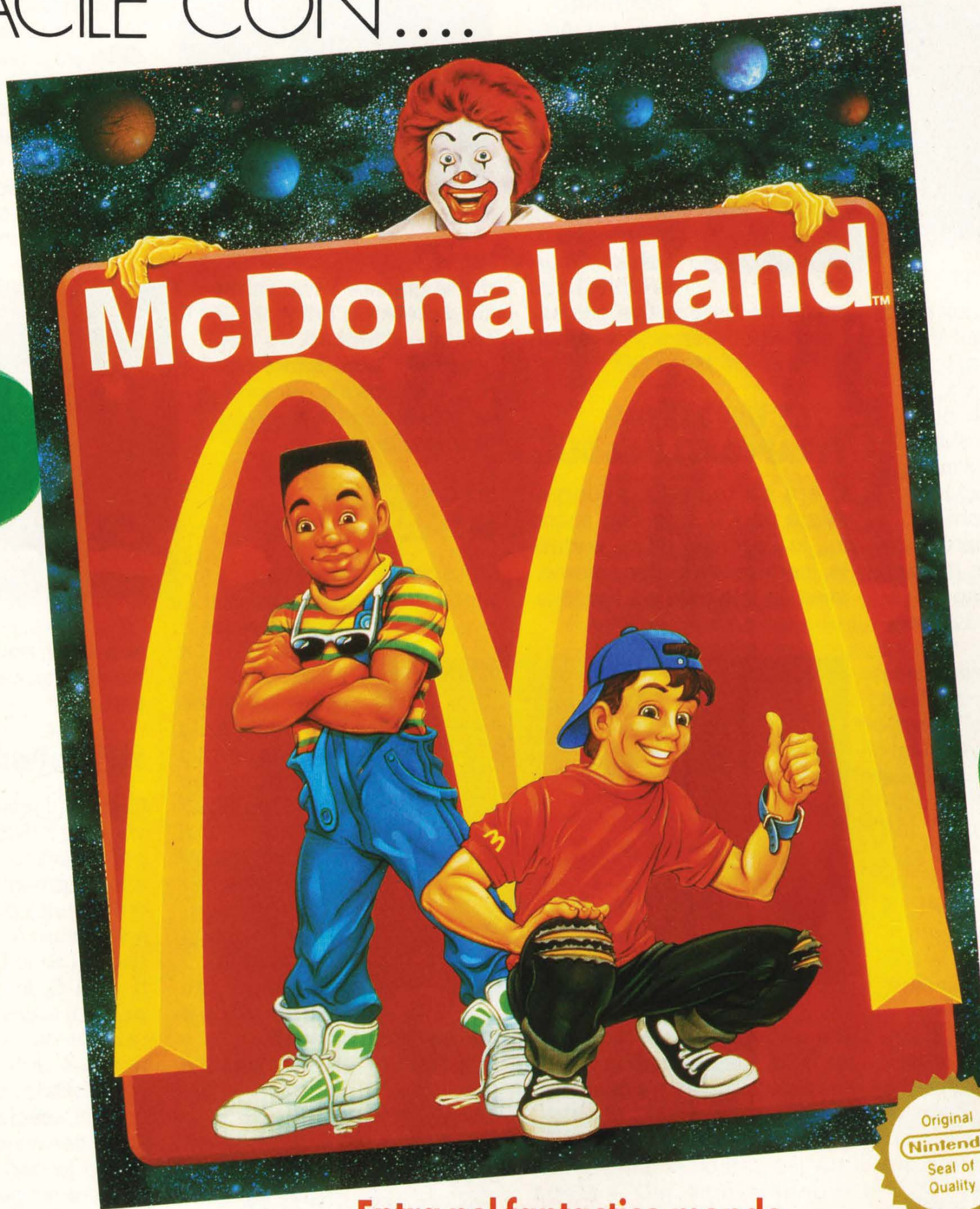
Ci sono anche i joypad! E ce ne sono a sbulacco. Per la gioia di Ascii & Co. sia Megadrive che Super Nintendo vengono forniti con un solo joypad nella confezione favorendo il fiorire di joypad "alternativi". A dire il vero i joypad originali sono più che funzionali, non per niente buona parte dei joypad in commercio ha un aspetto molto simile al loro...

AsciiPad Megadrive

E' questo il caso del pad ascii: aspetto, colore, ergonomicità e disposizione dei pulsanti sono molto simili: una grossa differenza (vantaggio) sta nei tre selettori di autofire (uno per ogni pulsante) mentre ho trovato abbastanza scomoda la posizione centrale del pulsante di start per inserire la pausa nei giochi nei momenti più cruciali, ma dopo tutto voi

non avete non avete il problema di fotografare i vostri giochi...

SG ProPad

Questo joypad esiste anche in versione SNES (vedi qualche pagina prima), nel senso che è assolutamente identico nella forma, tutto quello che cambia è il numero dei pulsanti su joypad. Ci sono i soliti tre pulsanti A B C, lo Start oltre a due pulsanti superiori L e R di ispirazione decisamente famicomiana e di funzione non meglio definita, sono destinati a "giochi speciali" come definiti sulla confezione, ma l'unico nuovo joypad Sega ufficiale è quello a sei pulsanti di cui parliamo in queste pagine. Per il resto è un'ottimo joypad pieno di pulsantini e selettori che vanno dall'autofire (sia semplice che automatico) con il solito problema dello Start centrale e di una disposizione famicomiana dei pulsanti a cui bisogna fare un po' d'abitudine. L'aspetto, grazie alla plastica trasparente, è particolarmente gradevole.

McDonaldland™

Original Nintendo Seal of Quality

Entra nel fantastico mondo di McDonaldland!

Fai la conoscenza dei **M.C. Kids**, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che **HAMBURGLAR** se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i **M.C. Kids** hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali **GOFERIT** e **I PSYCHO**, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

I due protagonisti, Bub e Bob, dopo avere salvato le Isole dell'Arcobaleno, sono costretti a vedersela nuovamente con una serie di minacciosi nemici per riportare la felicità e l'allegria nel loro regno. Gli ombrelli magici rappresentano la loro unica arma di difesa contro un pazzo guerriero ed i suoi agguerriti scagnozzi. Bonus nascosti a valanghe, porte segrete, interruttori sparsi casualmente aspettano i nostri intrepidi Bub e Bob lungo il percorso ...

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

atari ATTACK

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ho sempre desiderato che si programmasse un gioco ispirato al sottoscritto. Ma ora che è successo, me ne sono pentito amaramente.

Dopo due mesi di assenza "forzata" dalle pagine dedicate al mostriciattolo portatile di casa Atari, dovuta a motivi che esulano purtroppo dalla mia volontà e che vedono il materiale per la nostra console preferita arrivare sempre due giorni dopo che il numero è chiuso (con conseguente riapertura del medesimo, lotta all'ultimo sangue per trovare un po' di spazio utile, ed infine recensirlo) rieccomi qua puntuale. "E allora, Alex, cosa c'è di bello questo mese per il Lynx?" - "Niente" - "Come, Niente!?" - "Niente, ma finalmente abbiamo scoperto la causa!". Scarsa diffusione? Direi di no. Problemi alla Atari? Nemmeno. Havok, come al solito è colpa di Havok. Quel cattivaccio irresponsabile sciocco & immaturo ha colpito ancora! Questa volta, infatti, il cattivissimo non ha trovato niente di meglio che rubare tutte le cartucce per Lynx disponibili sul mercato. Come se non bastasse, le ha portate in una landa oscura popolata dalle creature più sadiche e belligeranti che madre natura (non) abbia mai concepito, il tutto per provocare il dispiacere dei possessori della console Atari (lui possedeva un Gamate, e non potendo rubare tutti i titoli del Game Boy a causa del loro spropositato numero, se l'è presa con i suddetti) senza apparenti motivi logici. "Beh, -ho detto ad Alex- lo chiamiamo e ce ne facciamo dare un paio, tanto prima o poi si accorgerà che il suo furto è stato inutile..." - "Sì, ma il problema è che le pratiche burocratiche affinché ciò avvenga sono lunghissime, è necessario l'intervento delle forze dell'ordine, di un intero apparato statale, di Tangentopoli..." - "Ho capito, ho capito. Non c'è una via più spiccia?" - "Ma ceeeeeerto che c'è, caro il mio Paolone...". Insomma, in quattro e quattr'otto, mi sono ritrovato su un elicottero che mi avrebbe trasportato al comando Anti-Havok organizzato da tutte le riviste del settore per la felicità dei possessori di Lynx di tutto il mondo (giornalisti videoludici di tutto il mondo unitevi? NdAlex). Giunto a destinazione chi mi vedo avvicinare? E' lui! E' il Gran Maestro! "E tu, piccola pulce occhialuta e brufolosa saresti il magnifico eroe che sceglierà il martirio per aiutare il mondo? Come ti chiami, mio povero pir... Ehm, nostro grande Eroe?" - "Paolone" - "Paolone? E sarebbe un nome da eroe? Ma va' a quel paese! Vorrà dire che ti chiameremo

Un po' grosso e schifoso il bestione, o sbaglio?

Hiro". E così mi hanno rancato via un braccio, me ne hanno messo uno bionico con tanto di pistolone laser ("E cerca di non farne cattivo uso, che ci è costato sei milioni di dollari!"), e mi hanno subito spedito a combattere contro un sacco di alienacci polimorfi e pericolosi, ognuno più cattivo dell'altro. Fin'ora ne avrò fatti secchi a dozzine, eppure continuano ad arrivarne. Meno male che ogni cattivo che nuclearizzo mi lascia in cambio una monetina, almeno mi faccio un gruzzolo. Ma cosa vedo là? Un negozio? E cosa cacchio ci fa un negozio in mezzo alla guerriglia? Beh, che ci crediate o meno, in mezzo alla battaglia più assurda in cui mi sia trovato coinvolto ci sono anche un sacco di negozietti e armaioli che vendono le cose più assurde: proiettili, vite extra, pillole energetiche, missili, laser, shuriken atomiche... Certo però che costano. Vabbè, fa niente. Devo combattere e combatterò fino all'ultimo...
Ok, ok, la pianto di esaltarmi e vi parlo più approfonditamente del gioco. Certo però che sognare a occhi aperti è sempre molto bello. Visto da fuori, Switchblade II è il tipico gioco per console giapponesi. E anche se è uscito originariamente per Amiga, ST e PC, resta comunque un tipico gioco da console. Lo schema è quello più classico dei platform game, con tanto di blastaggio. Una specie di incrocio tra Turrican e Rygar, insomma. Lo scopo del gioco è, come intuibile, affrontare tutti i livelli per raggiungere il cattivissimo Havok e mazzularlo come si deve. A rendervi arduo il compito ci penserà l'incredibile quantità di nemici che popola tutto il gioco, anche se, lungo il suo incedere, Hiro potrà raccogliere il denaro sufficiente a procurarsi tutto ciò di cui ha bisogno, anche se la sensazione che si prova giocandolo, è che il computer sia da questo punto di vista piuttosto tirchio. Amen, questo contribuisce non poco a rendere più serio il livello di difficoltà (che è unico) e più longevo l'intero gioco. L'azione non manca mai, non si sta mai con le mani in mano e il tutto è dannatamente divertente. Tuttavia ci sono dei difetti, abbastanza evidenti. Il primo è che, ogni tanto, non ci si può aspettare di trovarsi di fronte a un ostacolo, e si ha la sensazione di perdere energia inutilmente. A me, per esempio, è capitato nel secondo livello, quando dal pavimento spuntano all'improvviso delle lame d'acciaio. Bene, l'ubicazione di queste non è purtroppo prevedibile, visto che sono perfettamente mimetizzate col resto del pavimento, e perdere una vita solo per questo può essere frustrante. A parte questo, rimarrebbe da segnalare solo l'assenza di continue, che può infastidire solamente se avete progredito notevolmente nel gioco. Per il resto, tutto ok. La giocabilità è al massimo livello, e un capolavoro come Switchblade II (che sull'Amiga è stato un Gran Gioco, con le G maiuscole) non poteva forse essere convertito meglio. Peccato solo che manchino le colonne sonore, ma anche qui non ci sono problemi, visto che gli effetti sonori sono realizzati bene, e sono certamente meglio di una colonna inadeguata. La grafica è molto bella, lo scroll è realizzato molto bene in tutte le direzioni in cui è stato implementato, e il divertimento non può che essere assicurato. A questo punto manca solo un'ipotetica conversione di Turrican. Solo se esistesse questo titolo, avrei qualche esitazione a raccomandarvi questo Switchblade II. Fatto sta che Turrican non c'è... Quindi, cosa aspettate?. Fra le cose che DEVO menzionare, comunque, c'è il manuale in quattro lingue... Avrei fatto uno speciale Angolo della Prof solo per quello. Vi riporto, solo a mo' di esempio, alcune "chicche": "Havok suprovvisse al duello e giusò che sarebbe ritornato", "premendo A sul tastierino (?) otterrete un extra-salto (?)", "Hiro può trovare pacchi di munizioni cagiopaci di riempirgli le scorte", "Ciò funziona meglio se il nemico è spossstgato dal punto dove vi trovavate" e tanto altro ancora (leggetelo, vi farete due risate) che non ho potuto riportare (anche perché riscrivere l'intero manuale costituisce violazione del copyright...). In ogni caso, Switchblade II è un gran bel gioco e se siete amanti dei giochi "alla Alien 3", non potete perderlo. Augh, O' Paolon ha parlato!!!

Paolone

Vediamo di fare un po' d'attenzione...

ATARI LYNX	
GRAFICA + Fluida, colorata, ben animata + varia da livello a livello	90
SONORO + Belli gli effetti - Ma non ci sono musiche	70
GIOCABILITA' + Difficoltà ben calibrata + Molto longevo	92
ATARI	91

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Bella la vita per un geniaccio della fisica nucleare... almeno finché un esperimento sbagliato non lo scaraventa in un'altra dimensione dominata da radicati istinti xenofobi!

Scusa amico, hai da accendere?

Gaak! Ack, ack! Glab! Uhhh! Wow! Questo è più o meno quello che avevo pensato quando, un paio di eoni fa, ho visto per la prima volta Another World girare sull'Amiga. Persino il Principe di Persia, che prima ritenevo un capolavoro assoluto tra gli arcade-adventure, passava immediatamente in secondo piano. Movimenti super fluidi, un sacco di incasinatissimi livelli da superare, azione, strategia... c'era veramente tutto quello che potevo volere da un videogioco.
Inutile dire che alla notizia di dover recensire Another World per Mega Drive mi si sono illuminati gli occhi (altrimenti perennemente opachi, spenti, privi di ogni scintilla d'intelligenza... NdAlex). Certo, dopo aver amato tanto un gioco si ha sempre la paura di vederlo rovinato da un pessimo lavoro di conversione (avevo già avuto la brutta sorpresa di Prince of Persia su Super Famicom, per molti versi inferiore all'originale), ma ogni timore è svanito fin dalla prima schermata: la conversione di Another World per Mega Drive non è meno bella di quella per Amiga, e neppure più bella: è identica!
La storia che si trova alle spalle del gioco vero e proprio è estremamente semplice, una di quelle piccole tragedie quotidiane che si consumano continuamente in ogni città del mondo: tutto comincia comincia una sera come tante, nella splendida villa di uno dei più promettenti fisici del nostro pianeta. Il suo nuovo lavoro, un'importantissima ricerca per conto del governo, gli ha fruttato un bel mucchio di dollaroni, ma ora, a pochi passi dal successo, teme che qualcosa possa andare storto. Fuori il vento sta cominciando ad alzarsi e presto probabilmente arriverà anche un terribile temporale. La sua grande casa sembra terribilmente vuota ora che la sua ragazza, stufa di aspettarlo inutilmente per intere notti e di sentirlo

Un aiuto insperato proprio all'ultimo minuto...

Non fidatevi di tutti gli alieni che passano...

ANOTHER

Troppa energia mi ha sempre fatto rizzare i capelli in testa...

Beh, non sembra proprio il centro di New York!

parlare di protoni, neutroni, ciclotroni e tutte queste cose simpatiche che finiscono in "oni", se ne è andata. La televisione, come al solito, trasmette solo spazzatura e al cinema non danno niente di

Non avete mai visto un'altalena?

bello. Una serata inutile, noiosa e deprimente. Riuscite a immaginare un momento migliore per testare finalmente l'esperimento più importante della propria vita? Probabilmente sì, ma si sa che i fisici sono strani. Così, prese le chiavi della Ferrari nuova, il promettente studioso chiude la villa e si dirige verso la propria macchina. Fuori il vento sta diventando sempre più forte, spazzando le cime degli alberi che fiancheggiano la strada e spostando le prime foglie secche accatastate vicino al cancello. Uno strano senso di inquietudine pervade tutta l'atmosfera, un senso di inquietudine che viene condiviso persino dai cani che il nostro geniaccio tiene in giardino. Sembra quasi che il mondo sia consapevole dell'imminente tragedia...
Le strade sono vuote e in pochi minuti il bolide raggiunge il laboratorio dello studioso (inquietantemente simile a un bunker anti-atomico). Il temporale è ormai vicino e i primi fulmini iniziano a farsi sentire in distanza. Dentro, tutto è controllato da perfetti e avveniristici sistemi computerizzati, compreso un sistema di identificazione dotato di una sorta di intelligenza artificiale. L'uomo raggiunge rapidamente la propria console di lavoro (ovviamente dotata di schermo olografico) e inserisce rapidamente i dati. Riguarda per l'ennesima volta tutti i calcoli, inserisce un nuovo polo negativo, ed è pronto per dare il via all'esperimento. Il conto alla rovescia comincia, scandendo rumorosamente il passare

Già ero su un mondo alieno, poi vado a finire anche nelle caverne...

dei secondi, mentre l'unico segno di vita nella stanza è dato da una lattina che viene stappata. L'esperimento comincia. L'acceleratore di particelle entra in funzione. Un minuscolo elettrone inizia a girare vorticosamente. Tutto procede per il meglio. Poi, improvvisamente, l'inaspettato accade. Un fulmine colpisce l'acceleratore di particelle, nuova energia fluisce nel condotto...

Improvvisamente , dopo un'incredibile esplosione di luce, il nostro spaesatissimo geniaccio si ritrova all'interno di una pozza d'acqua. Il primo istinto è quello di raggiungere la superficie, cercando di non pensare a come diavolo ci si può trovare in una piscina se solo qualche secondo prima si stava conducendo un esperimento al centro di una grande e affollata città, ed è bene seguirlo: dal fondo della vasca si alza infatti, dopo appena pochi secondi, un essere pluritentacoluto e golosissimo di scienziati terrestri. Le sorprese non sono

Proteggete il vostro "amico" mentre vi apre una strada.

R WORLD

Ecco cosa succede a sparare in giro senza criterio! Ma adesso scappiamo...

comunque finite. Una volta uscito dalla pozza, il nostro giovane amico si trova di fronte a un paesaggio totalmente alieno, brullo e tetro quanto basta per far sembrare piacevole persino il caotico traffico di New York. La prima cosa che viene in mente è ovviamente di darsi un bel pizzicotto per risvegliarsi dal brutto sogno in cui si è momentaneamente finiti, ma purtroppo non servirà a molto: è tutto, terribilmente, vero!!!
Probabilmente la maggior parte degli uomini, a questo punto, inizierebbe a lasciarsi prendere

Attenti a non cadere nella cascata...

dal panico, ma un fisico capace di dar vita all'antimateria (almeno in via teorica. Se non fosse successo tutto questo probabilmente ci sarebbe anche riuscito) e di

Attenzione ai tentacoli che scendono dal soffitto...

creare un portale interdimensionale può far fronte a situazioni ben peggiori. Così il prode geniaccio inizia a vagare per il paesaggio alieno in cui si è improvvisamente trovato. Un rapido giro è più che sufficiente per capire che non si tratta di un mondo particolarmente amichevole. Ovviamente si tratta solo di una sensazione, ma forse serpenti ipervelenosi - o comunque qualcosa che gli assomiglia - e strani incroci tra tigri, orsi e tutto ciò che esiste di più feroce al mondo, possono avere contribuito a renderla abbastanza credibile.
Il secondo incontro della giornata non è certo più rassicurante: due simpatici indigeni intervengono prontamente per salvare il nostro eroe dall'affamato tigrorso, ma solo per avere l'onore di tramortirlo di persona con una carica dei loro simpatici fucili a energia e rinchiuderlo in una gabbia sospesa. Il resto della storia non si discosta particolarmente da questa linea, con sparatorie, fughe, animali - velenosi o affamati - di tutti i generi e cadute da altezze vertiginose. Ovviamente il pianeta ha anche alcuni aspetti positivi (a un certo punto si finisce in un harem di aliene: non so

Scott, ci teleporti!

Un'improbabile New York aliena?

comunque se possa essere considerata esattamente una fortuna...), ma sono veramente pochi.
A questo punto mi sembra abbastanza superfluo dire che Another World è, secondo me, uno dei migliori titoli mai apparsi su una console. La grafica è eccezionale, anche se talvolta abbastanza particolare, e il movimento degli sprite ha una fluidità incredibile, sicuramente paragonabile a quella del Principe di Persia. Quello che rende comunque imperdibile Another World è la giocabilità. Dopo un primo livello che si può considerare quasi introduttivo, estremamente semplice e veloce, si passa alla vera e propria sfida. Ogni quadro richiede un'incredibile attenzione e riflessi fulminei, il tutto unito a una dose non indifferente di intuito per riuscire a risolvere complicatissimi enigmi.
L'incredibile atmosfera e il frenetico susseguirsi di eventi, costantemente sul filo del rasoio, vi terranno inchiodati allo schermo per intere giornate, nella colossale - e talvolta frustrante -impresa di completare il gioco. Un titolo imperdibile per chiunque, terrestre, alieno, animale o vegetale, che possieda un Mega Drive.

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + paesaggi splendidi + movimenti incredibilmente curati	94
SONORO + grandi effetti sonori	95
GIOCABILITÀ + prende fin dal primo istante + e non stanca mai!!!	96
VIRGIN/DELPHIN	95

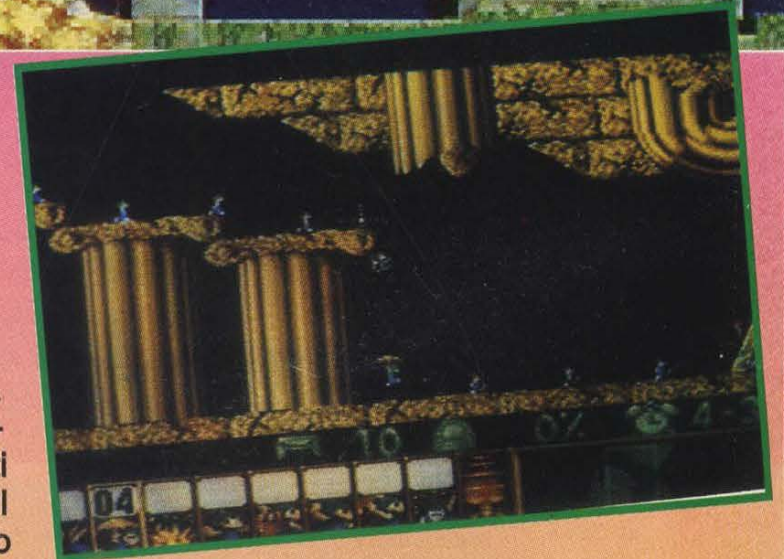
GIOCATORI	1/2
LIVELLI	40 x 3 + 5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

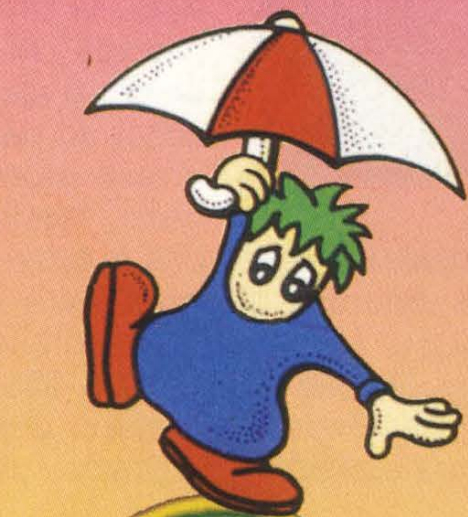
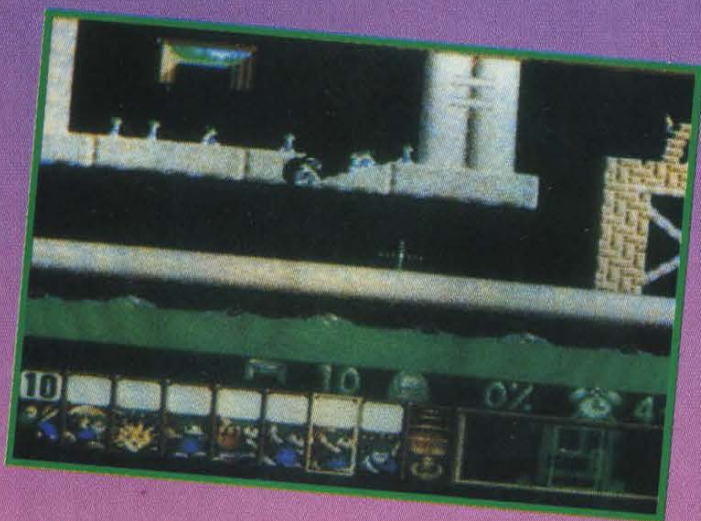
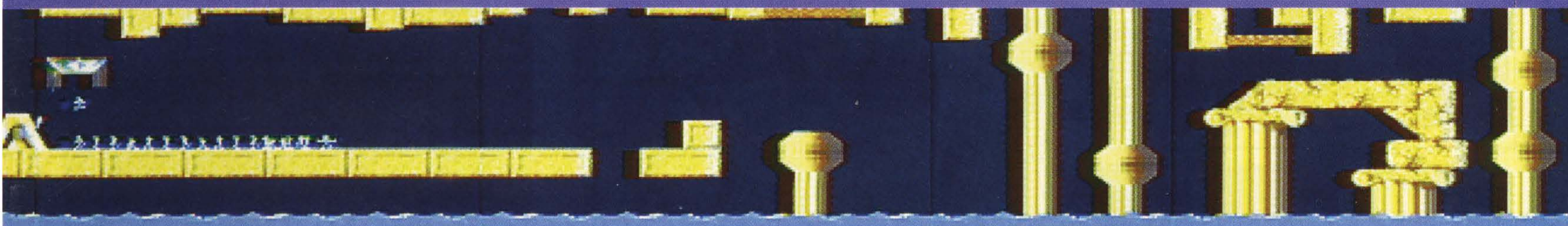
Nota bene: alla fine di questa recensione c'è il Post Scriptum riguardante il concorso misterioso da me lanciato il mese scorso, ma prima leggetevi l'articolo...

Ma vi sembra un posto dove mettere una buca?

Lo sapete che in mezzo a tanti giochi di botte, sparatorie, rapimenti, inseguimenti e altre violenze varie che bisogna riuscire a infliggere ad avversari simulati, è davvero rilassante e costruttivo cercare per una volta di fare la cosa opposta, mettendocela tutta in modo che nessuno si faccia male? Beh, Lemmings vi dà proprio quest'opportunità. Il vostro compito è quello di evitare che una tribù di A.n.I. (e non pensate male, perché sta per Animaletti Non Identificati), detti appunto Lemmings, riesca a percorrere indenne un itinerario più o meno irto di pericoli, per riuscire a raggiungere una provvidenziale uscita posta in un punto non facilmente accessibile. Per far ciò, dato che i Lemmings non sono stati purtroppo provvisti di intelligenza da madre natura spetterà a voi riuscire a "indirizzarli" in modo corretto verso l'uscita, cosa che farete assumendo il controllo di alcuni di essi a vostro piacere a cui assegnerete delle particolari funzioni, come fermare il resto della tribù per evitare che cada in un burrone, o scavare una galleria per aprire un passaggio, o anche costruire una scala per superare un punto particolarmente insidioso. Il tutto è molto divertente, specie se giocato in due, quando cioè farete a gara con un amico per riuscire a salvare il maggior numero di Lemmings che ognuno di voi avrà in dotazione.

Gli stage sono davvero numerosi, ben 125, e ogni 40 di essi supererete un livello. Arrivati al centoventesimo avrete accesso a un livello speciale composto dagli ultimi cinque stage e progettato apposta per questa versione. Eh sì, perché, se non lo sapeste, Lemmings appartiene a quella schiera di successoni computerizzati ultimamente convertiti anche su console e, per il computer su cui è stato creato, e cioè l'Amiga, Lemmings vanta già un data disk (Oh no, more Lemmings!) e un seguito (Lemmings 2).

Tornando al discorso dei centoventicinque stage, vi sarà evidentemente sempre possibile ricominciare dall'ultimo stage visitato grazie a un comodo sistema di password. Gli stage sono di difficoltà progressiva; nei primi avrete un cospicuo scarto di Lemmings a disposizione rispetto a quelli che dovrete salvare per completare lo stage. Poi, via via che progredirete nel gioco, lo scarto si farà sempre minore, obbligandovi a razionalizzare al massimo l'uso dei

Guarda come si rovina il patrimonio artistico

Oooo, un paracadutista...

Bel marmo!

Lemmings che deciderete di impiegare per le funzioni speciali. Contemporaneamente aumenterà la tortuosità e la difficoltà dei percorsi, e alcuni rappresenteranno dei puzzle non indifferenti per la vostra materia grigia.

La grafica è puramente funzionale all'azione, il sonoro è davvero scarno, permettendovi così di riflettere senza assordarvi, e la giocabilità è rimasta la stessa che aveva caratterizzato la versione originale per computer: immediata e coinvolgente. Rispetto alla versione Amiga le differenze sono quindi quasi del tutto inesistenti, se si eccettua il menu di scelta delle funzioni da attribuire ai Lemmings, che è graficamente migliorato. La longevità, come sempre nei giochi di questo tipo, è piuttosto soggettiva; nel senso che il materiale per giocare c'è (e con 125 stage vorrei ben vedere!), ma bisogna vedere per quanto tempo il concept del gioco vi attirerà spingendovi ad avanzare nei livelli.

Se non avete mai visto Lemmings vi consiglio di provarlo, giacché rappresenta un nuovo modo di giocare che indubbiamente ha segnato una tappa nell'epopea videoludica, dando luogo alla solita sfilza di imitazioni. Nel caso in cui lo aveste già giocato su Amiga, è indubbio che resterete un po' delusi dalla semplice e pedissequa trasposizione sul Super Nintendo; effettivamente si poteva fare qualcosina di più. Così com'è Lemmings rappresenta un buon gioco per SN e niente di più; un gioco, cioè, con un ottimo concept e una sufficiente realizzazione tecnica. Sappiatevi regolare. Passo e chiudo.

P.S. In questo mese ho ricevuto una caterva di telefonate a casa, da parte di lettori che tentavano di vincere il concorso da me indetto il mese scorso (a proposito, se non avete il numero di marzo procuratevelo, sennò vi sarà pressoché impossibile partecipare). Nessuno si è avvicinato molto alla soluzione, per cui la sfida è ancora aperta. Tra le interpretazioni più assurde non posso fare a meno di segnalare l'ipotesi che si tratti di una telefonata. No, non è una telefonata, e nemmeno un dialogo; non nel vero senso della parola, comunque. Basta, vi ho già aiutato troppo. Insistete e non demordete...

Arrivederci al mese prossimo, in un'altra recensione, per questo spazio misterioso sul concorso misterioso del misterioso numero 17 di Consolemania.

Piermarco Rosa

Formazioni di cristalli sotto terra...

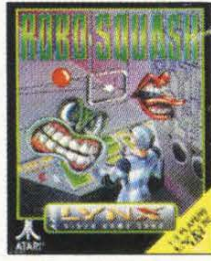
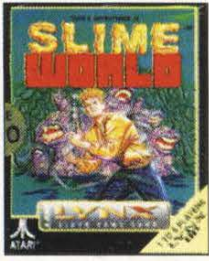
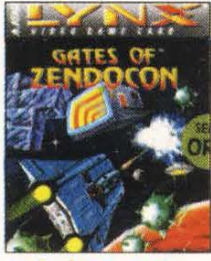
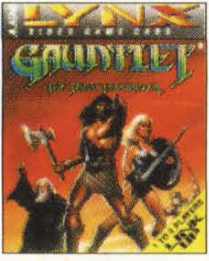
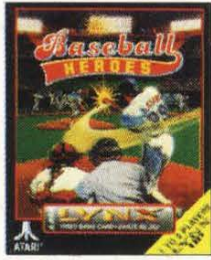
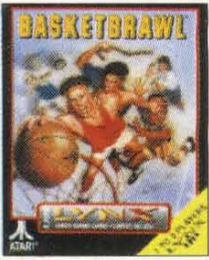
Un bel paesaggio infernale...

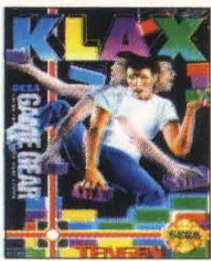
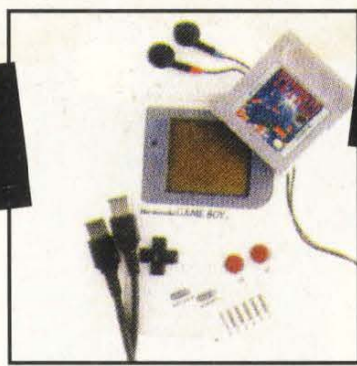
Ooo, ma che bel fossilone...

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + funzionale sotto ogni aspetto	80
SONORO + vedi sopra	80
GIOCABILITA' +il fantasmagorico concept + del Lemmings originale	95
SUNSOFT	89

Per Difficoltà nell'individuare il nome del titolo fa da riferimento il numero verde a lato del prezzo

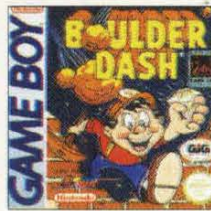
ATARI LYNX L.189.000

64) L.69.000 65) L.69.000 66) L.69.000
61) L.69.000 62) L.39.000 63) L.69.000
58) L.39.000 59) L.39.000 60) L.39.000
55) L.69.000 56) L.69.000 57) L.69.000

GAME GEAR + SONIC L.289.000

52) L.69.000 53) L.69.000 54) L.69.000
49) L.69.000 50) L.69.000 51) L.59.000
46) L.59.000 47) L.69.000 48) L.69.000

GAMEBOY L.149.900

79) L.69.000

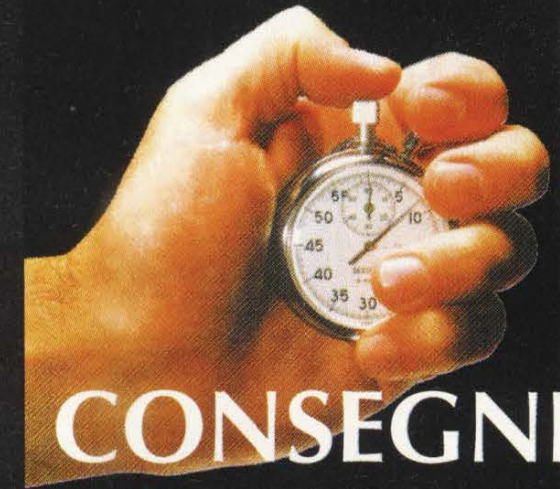
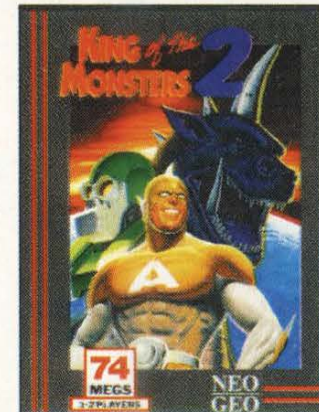
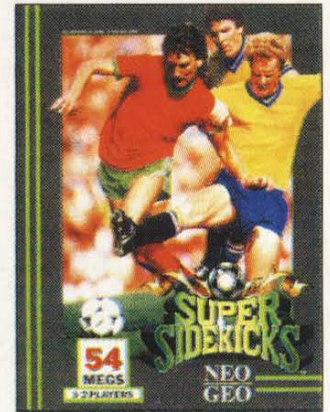
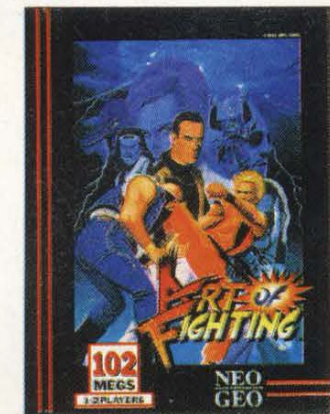
ADDAMS FAMILY 69000
ADVENTURE ISLAND ..59000
BATMAN RETURN 69000
BOXXLE 25000
BUGS BUNNY 2...........59000
DIG DUG 59000
DOUBLE DRAGON 3...69000
DRAGON'S LAIR..........69000
DYNABLASTER.............59000
GOEMON 69000
HOME ALONE 69000
JORDAN VS BIRD 69000
LOONEY TUNES 59000
LOOPZ 59000
MARBLE MADNESS......59000
MEGA MAN II 59000
NEMESISS II 69000
OPERATION C 39000
PAPERBOY 2 59000
POWER MISSION 59000
REVENGE OF GATOR ..49000
ROBOCOP II 59000
ROGER RABBIT 69000
SIMPSONS II.................59000
SNOOPY 59000
SOCCER MANIA...........59000
SPIDERMAN II 59000
SPY VS SPY 59000
STAR WARS..................69000
SUPER KICK OFF 69000
SUPER MARIO L...........59000
SUPER MARIO L. II.......69000
T.M.N.T. II 69000
TERMINATOR II 69000
THE PUNISHER 39000
TINY TOONS 59000
ULTRAMAN 69000
WORLD CUP 59000
WWF II.........................59000
XENON II 59000

76) L.69.000 77) L.25.000 78) L.59.000
73) L.69.000 74) L.59.000 75) L.69.000
70) L.59.000 71) L.69.000 72) L.69.000
67) L.69.000 68) L.59.000 69) L.59.000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

FAVOLOSO !!!
Per Ogni acquisto uno Splendido orologio al quarzo in omaggio .

CONSEGNE 24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO
TNT TRACO

80) L.315.000 81) L.485.000

82) L.375.000 83) L.445.000

NEO GEO Console L.599.000

ANDRO DUNOS.........375000
ART OF FIGHTING......445000
BLUE JOURNEY...........185000
BOWLING LEAGUE 119000
BURNING FIGHT 235000
CROSSED SWORDS 275000
CYBER LIP 119000
EIGHTMAN 279000
FATAL FURY................275000
FOOTBALL FRANZY ...275000
GHOST PILOT 235000
JOY JOY KID................119000
KING OF MONSTER 2.315000
LAST RESORT ....
MAGICAN LORD 185000
MUTATION NATION..275000
NAM 1975...................119000
NINJA COMBAT..........185000
NINJA COMMANDO ..275000
RIDING HERO.............185000
ROBO ARMY...............235000
SENGOKU 235000
SOCCER BRAWL 275000
SUPER SPY 185000
TRASH RALLY 275000
WORLD HERO............405000

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO.

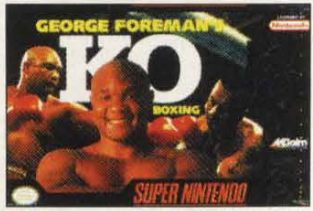
FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

Servizio di vendita per Corrispondenza

Per Difficoltà nell'individuare il nome del titolo fa da riferimento il numero verde a lato del prezzo

SUPER NINTENDO 16 BIT
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad L.355.000

1) L.119.000

2) L.119.000

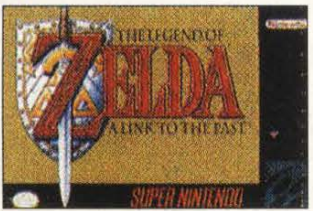
3) L.119.000

4) L.119.000

5) L.109.000

6) L.119.000

7) L.119.000

8) L.119.000

9) L.109.000

10) L.109.000

11) L.119.000

12) L.119.000

13) L.109.000

14) L.129.000

15) L.119.000

ADATTATORE
S.NintendoPermette di utilizzare qualsiasi cartuccia sul S.Nintendo
L.45.000

16) L.179.000

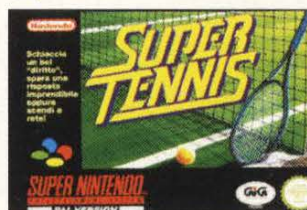
29) L.119.000

30) L.119.000

27) L.109.000

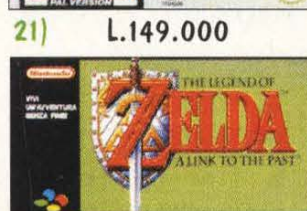
28) L.119.000

25) L.179.000

26) L.119.000

23) L.119.000

24) L.39.900

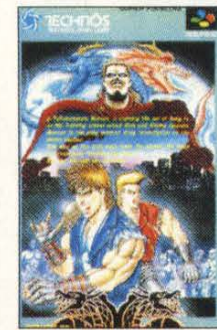
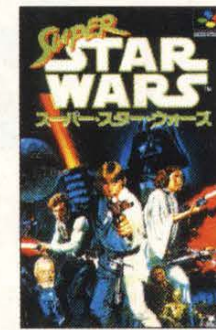
21) L.149.000

22) L.119.000

19) L.119.000

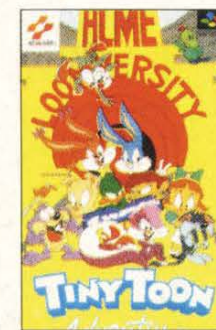
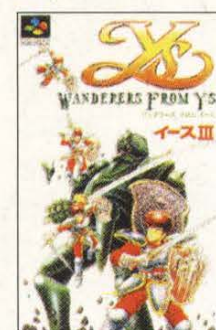
20) L.149.000

17) L.139.000

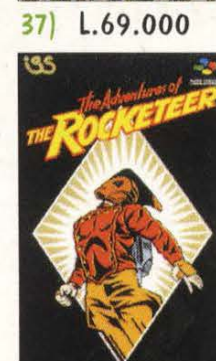
18) L.149.000

31) L.189.000

32) L.139.000

33) L.169.000

34) L.129.000

35) L.149.000

36) L.149.000

37) L.69.000

38) L.59.000

39) L.59.000

40) L.59.000

41) L.59.000

42) L.59.000

43) L.89.000

44) L.99.000

45) L.99.000

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

GIOCATORI	2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

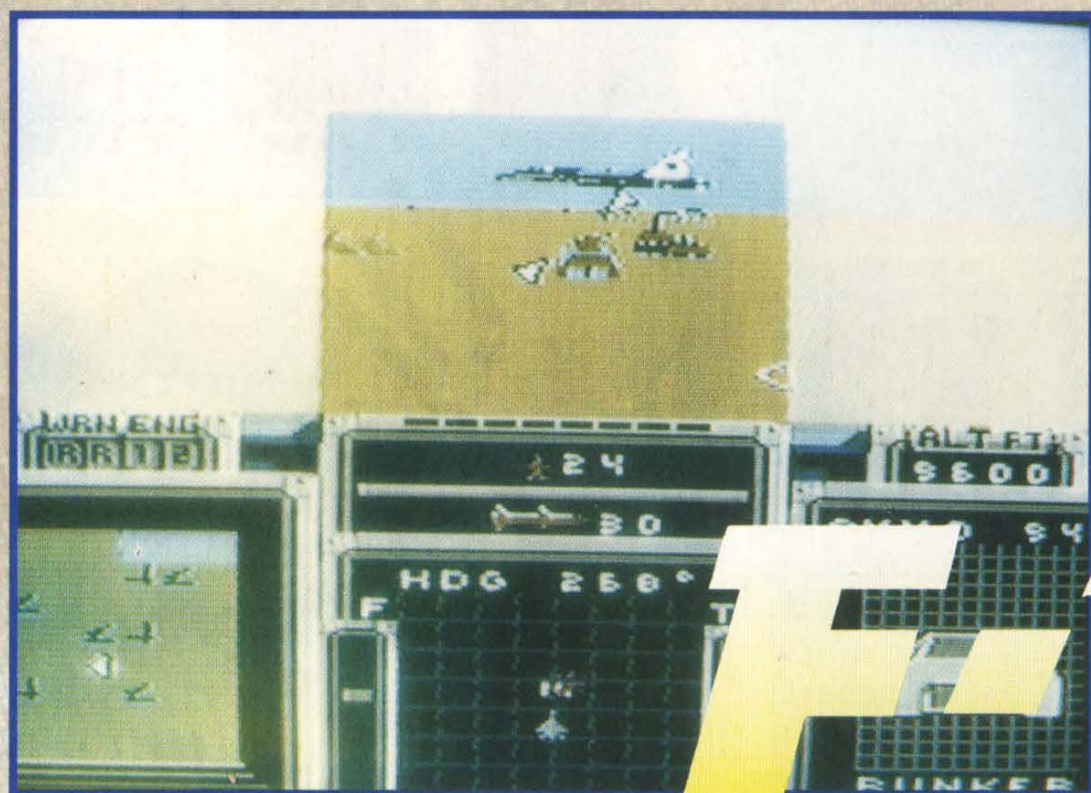
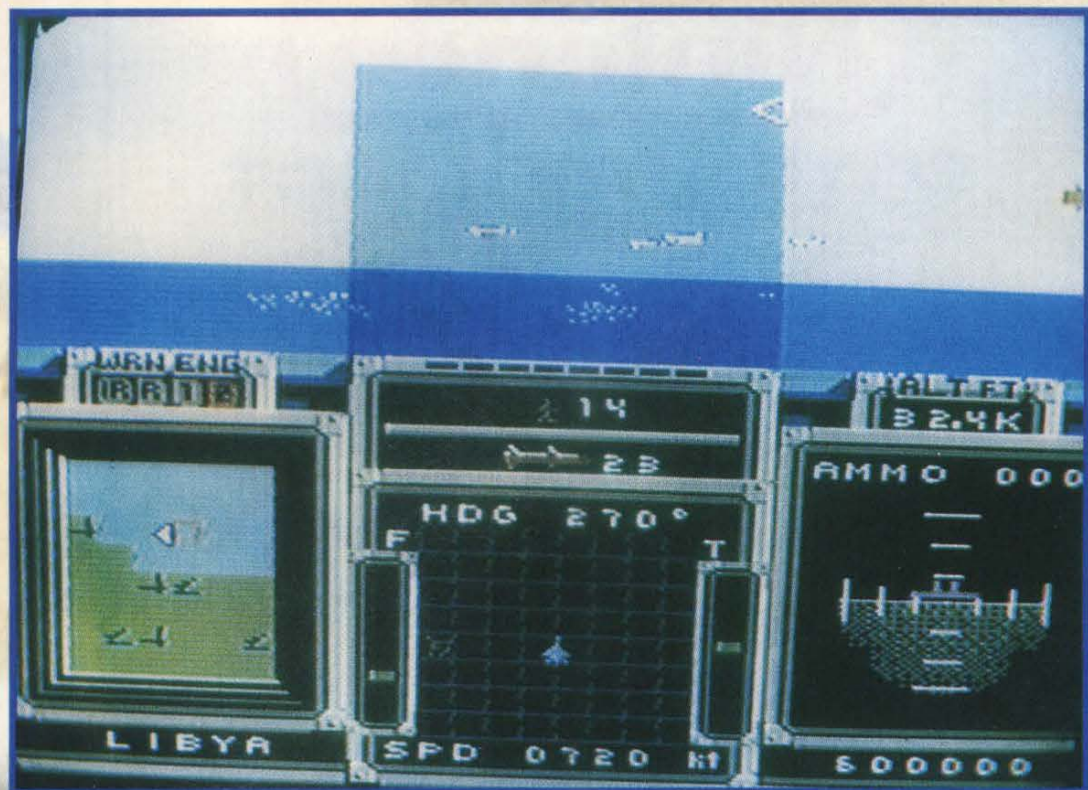
Lungo la via si fanno sempre strani incontri...

F-15 STRIKE EAGLE™

"Capitano Jack, avete avuto il permesso di decollare." "Ricevuto torre di controllo: vado, li rompo e torno!"

Scusate l'esaltaçao, ma quando mi si para davanti un bel simulatore di volo e combattimento, non riesco più a contenermi. Dovete sapere che fin da piccino sono sempre stato affascinato dagli aerei da combattimento e passavo un sacco di tempo a guardare e a riguardare la mia "Enciclopedia dell'aviazione": conoscevo i vari F-4 Phantom, F-14 Tomcat, F-15 Eagle e F-16 Falcon anche nei minimi particolari (e gli F-18 Hornet no? NdAlex). Ero così invasato che mi aveva preso pure lo schizzo del modellismo: avevo assemblato quasi una ventina di caccia!!! Il mio bolide preferito era l' SR-71a Blackbird: una belva da oltre 3500 km/h che può volare a oltre ventimila metri dal suolo. Ma lasciamo perdere queste amene rimembranze infantili e passiamo a questa cartuccia. Voi (strano a dirsi) dovrete calarvi nei panni (bella questa immagine dei panni e dell'infilarcisi dentro)(allora perché non lo fai un po' più spesso? NdAlex) di un impavido aviere che ha il compito di pilotare un super accessoriato (ha anche gli interni in pelle) F-15 della U.S. Air Force. Ma contro chi mai dovrà combattere il nostro fido pilota se non contro gli ultimi nemici della bandiera a stelle e strisce? Ebbene sì: il vostro armamento avrà sempre come obiettivo postazioni militari arabe (libiche e soprattutto irachene, per la precisione). Perché non fanno un simulatore di Mig? Perché non si può andare a distruggere la Casa Bianca? Uffà, mi sono rotto di dover sempre scassare le scatole a quei poveretti mediorientali. Ma bando alle ciance, passo subito a raccontarvi qualcosa di F-15 Strike Eagle. Se siete degli inesperti e avete molta voglia di giocare "subito", non preoccupatevi perché, grazie ai vari livelli di difficoltà, potrete iniziare subito i combattimenti senza passare ore e ore sul libretto di istruzioni, come capita per la maggior parte dei simulatori (vi consiglio comunque una breve lettura). La schermata di gioco vi presenta l' abitacolo con la console di comando dell'F-15 ed una visione panoramica di ciò che vi si para davanti. Avrete varie missioni da compiere, durante le quali dovrete fare attenzione alla contraerea e ai Mig nemici che tenteranno di abbattervi. Se optate per livelli di difficoltà bassi (lavapontі) sarete guidati dal

Pronti al take off dalla portaerei?

Ah, la luce accecante del deserto. Shin setta bene quella macchina!

Libya? Ma non c'è il caro Muhammar, laggiù?

NES sui vostri principali obiettivi (lampioni, buche delle lettere e cucce per cani), altrimenti dovrete fare tutto da soli, seguendo una freccina sullo schermo. NB: ogni volta che metterete la pausa, sullo schermo apparirà una cartina sulla quale verrà indicata la vostra posizione, quella della vostra base e dei vostri bersagli.
Quando avrete portato a termine una missione con successo, riceverete una bella promozione e, se il vostro punteggio sarà particolarmente elevato, potrete anche ricevere una bella medaglia al valore. Ultimo ragguaglio: se avete raggiunto i gradi più alti della gerarchia militare americana e la vostra deliziosa mammina vi intima di correre a tavola altrimenti le cozze al vino bianco si freddano e poi diventano pesanti, non abbiate paura: questa cartuccia prevede un'opzione che vi permette di salvare il vostro pilota e di riutilizzarlo quando vorrete.
Bene, cosa devo fare adesso? Ah sì, ora ricordo devo farvi un minuto (secondo) commento a F-15 STRKGL (in codice fiscale). Visto che parto sempre coll'esporvi ciò che penso della grafica, questa volta inizierò dalla grafica. Niente male, proprio niente male (per il NES): abbastanza ricca di dettagli, mai confusa, buoni gli sprite degli aviogetti nemici e bei colori; in totale è proprio ben riuscita. Purtroppo c'è sempre il sonoro e quindi il voto scende, ma questa volta vi prometto che non lo terrò molto in considerazione. Passiamo quindi alla giocabilità, uno dei suoi punti forti. Ce n'è per tutti i gusti: potrete impersonare sia il più umile pilotino appena uscito dall'accademia sia il più strafigo asso dei cieli, deciso a rompere il fondoschiena ai passeri. Che dire infine della longevità? Diventerete vecchi sul vostro joypad nell'intento di ottenere la famigerata medagliona d'onore al merito di pilota campione, distruttore di qualsiasi oggetto nemico e guastatore di ogni piano segreto di iracheni e libici. Sì, sì, ora la pianto; permettetemi però di concludere questo mio intervento in modo apparentemente dignitoso. Io vorrei personalmente consigliarvi questa cartuccia perché è, secondo me, una delle migliori uscite ultimamente per il nostro caro, simpatico, unico, pregevole, divertente, mitico Nintendo (perché io me n'intendo! Scusate, non volevo...).

Sei mio, passerotto!

Giancarlo "JACK" Albertinazzi

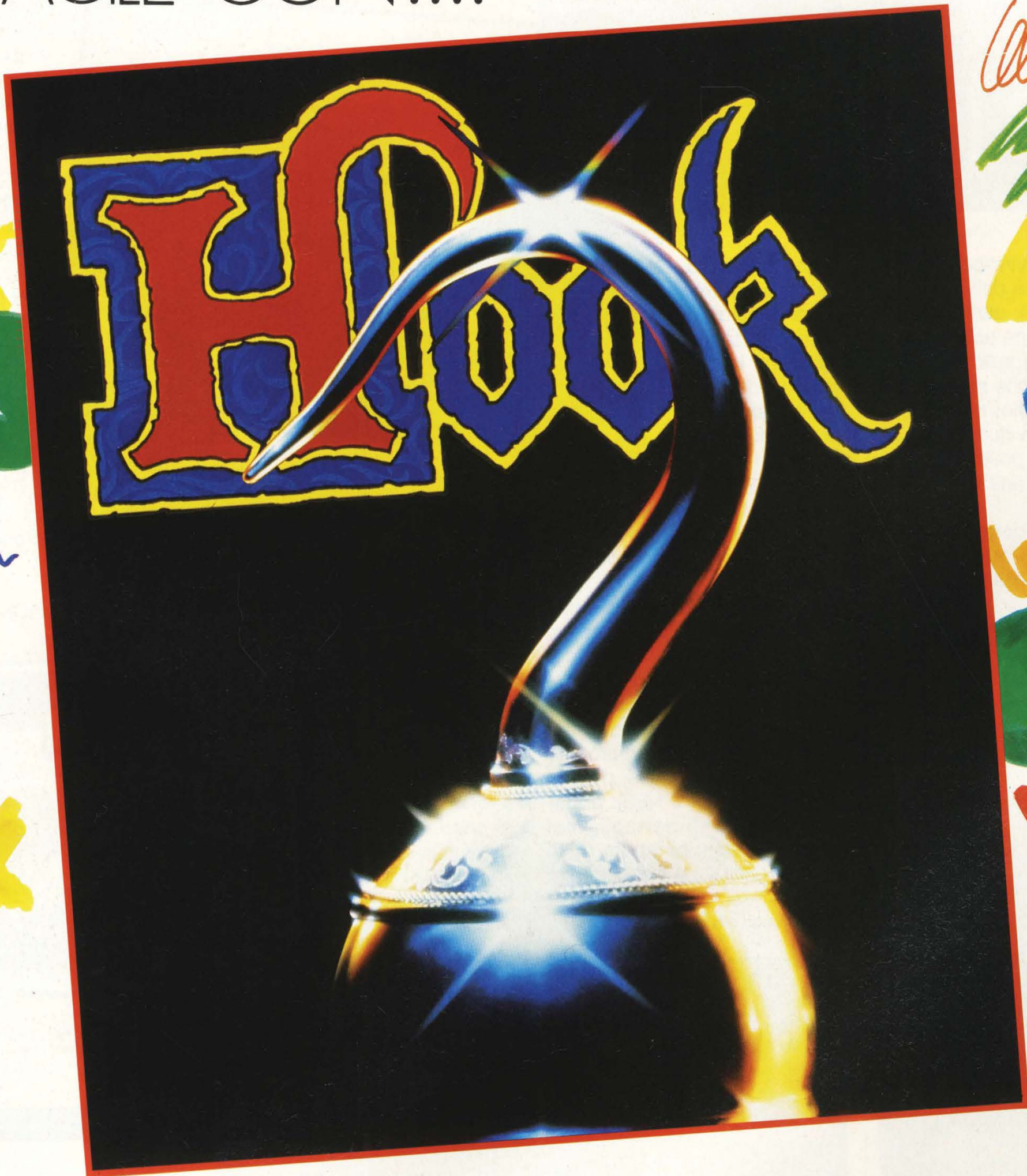
Sentirsi dare della "posta aerea" non deve essere il massimo per un pilota di caccia...

Ecco la mappa con lo status e gli obiettivi

NES

GRAFICA + bella bella	**92**
SONORO - come sempre pizzoso + discretamente funzionale	**75**
GIOCABILITA' + alla portata di tutti + difficile all'occorrenza	**92**
MICROPROSE	**90**

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

Hook

Le proverbiali imprese di Peter Pan e di Capitan Uncino nel gioco ispirato all'ultimo grandioso film di Steven Spielberg. Esplora l'"isola che non c'è" e incontra i personaggi più curiosi!

ocean

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

Nelle profondità del pianeta...

Impara a volare, cicciobello!

GIOCATORI	1 - 3
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

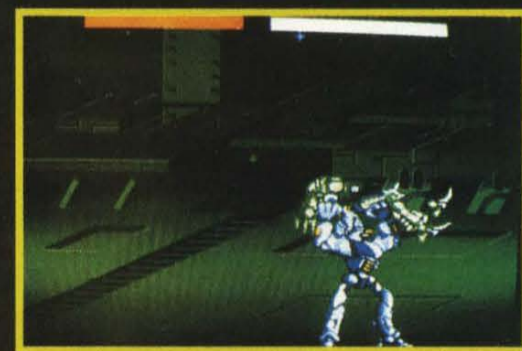
Due bestie di metallo alte come un grattacielo, ciascuna da almeno un centinaio di tonnellate, che si picchiano a mani nude: questa non è fantascienza, è proprio follia.

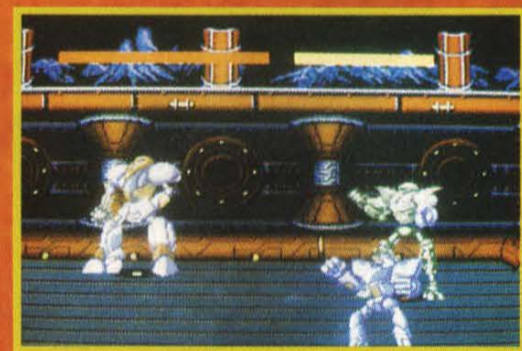
Mi sembra un po' vuota questa base!

CYBORG JUSTICE

Anno 3029 di un lontano pianeta, in un'altra galassia, forse anche in un'altra dimensione. Una volta si trattava di un luogo relativamente tranquillo, abitato da esseri vagamente antropomorfi che solo raramente si combattevano tra loro. Un pianeta come tanti, forse migliore di alcuni, forse peggiore di altri. Ma poi giunse un giorno un uomo (o qualcosa di simile), dotato di un intelletto superiore, capace di immaginare e creare cose per altri impossibili. Sotto le sue mani presero vita congegni sempre più sofisticati, apparecchi di estrema utilità, nuove macchine per salvare la gente, computer dotati di intelligenza artificiale. L'elettronica conobbe in quel periodo un'evoluzione incredibile e, come accade sempre, a beneficiarne maggiormente fu il settore bellico. Vennero create nuove armi, macchinari sempre più sofisticati e letali iniziarono a uscire dalle fabbriche. Presto crebbe la diffidenza tra gli abitanti del pianeta, ogni popolo temeva che gli altri avrebbero potuto usare le proprie armi contro di loro... le nazioni continuarono a costruire armi sempre più sofisticate, a staccarsi le une dalle altre. Poi, infine, giunse la guerra. Uno scontro di proporzioni bibliche, milioni di morti. Restarono solo macerie, paesi distrutti, gente senza più un motivo per vivere. Ma la guerra continuava, sempre più aspra, sempre più letale. Le armi crescevano e con esse il numero delle vittime.

Scusate, ma io dovrei passare...

Alla fine, dalle fabbriche di una delle nazioni che si erano dimostrate più crudeli e spietate, iniziarono a fuoriuscire i primi, terribili robot. Strutture di metallo e fibre plastiche, colossi alti come palazzi e dotati di una forza inimmaginabile. Il pianeta intero tremò sotto i loro passi, i pochi superstiti videro crollare ogni speranza. Dalla disperazione sorse però un uomo. Aveva lottato, aveva perso, ma non si sarebbe mai arreso. Da solo riuscì a penetrare nelle fabbriche dei conquistatori e a rubare un robot. Era uno contro decine di nemici, forti quanto lui se non di più, ma ce l'avrebbe fatta... doveva liberare il suo pianeta!

Cyborg Justice in realtà non è altro che un beat 'em up, peraltro abbastanza limitato. Il numero delle mosse disponibili è abbastanza ridotto, anche se avanzando nel gioco si scoprono alcuni colpi particolari, e i movimenti degli sprite, per quanto fluidi, risultano abbastanza lenti. Il gioco normale è decisamente monotono e, sfruttando alcune mosse particolari, è possibile arrivare alla fine senza farsi toccare dagli avversari, ma la versione a due offre sicuramente qualche ora di divertimento.

Andrea Fattori

Ehi, non vale due contro uno!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + bella grafica - fondali ripetitivi	82
SONORO + simpatici effetti metallo-su-metallo	80
GIOCABILITÀ - monotono - poca varietà di colpi	65
NOVOTRADE	72

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Due poliziotti: Martaugh PORTA un'arma, Riggs E' un'ARMA LETALE...

Ecco i due protagonisti che confabulano...

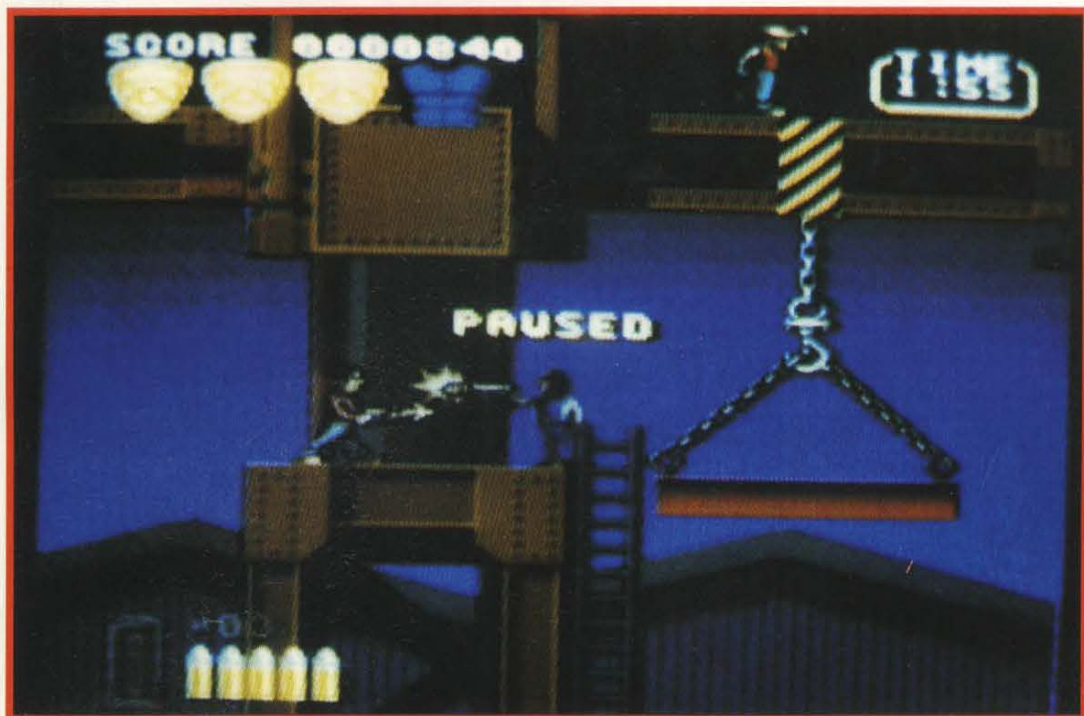
L'ufficio da cui accedere alle varie missioni.

Roger Martaugh è un sergente di polizia che sa usare la pistola, ma sa anche metterla nella fondina, quando torna dalla sua famiglia.
Invece Martin Riggs con la sua pistola ci vive. Sparare e uccidere è la sola cosa che sembra interessarlo da quando sua moglie è morta.
Per Roger non è sicuramente il compagno ideale di lavoro, però Martin è l'uomo giusto nei momenti giusti; quando, ad esempio, si tratta di sgominare una banda di narcotrafficanti insediata nel porto, o disinnescare delle bombe piazzate da un gruppo di terroristi nella metropolitana, o liberare un grande magazzino presidiato da un gruppo di killer rapinatori...
Questa in sintesi la trama di Lethal Weapon, il tie-in della Ocean ispirato alla famosa e seguitissima serie di film, già arrivata al suo terzo episodio. A questo punto mi sorge spontaneo chiedermi come mai la Ocean abbia aspettato ben tre film per farne la conversione su computer o console; solitamente si butta a capofitto nei tie-in e in qualche caso, addirittura, ne precede l'uscita nelle sale cinematografiche; a tal riguardo, paradigmaticamente, Robocop 3 docet.
Lethal Weapon è un platform in puro stile Addams Family (non per niente i programmatori sono gli stessi), che riassume un po' gli eventi di tutti e tre i film; nel senso che dovrete portare a termine delle missioni che coinvolgeranno dei personaggi, come il pentito Leo Getz, interpretato nel lungometraggio da un simpatico Joe Pesci, che appaiono soltanto nel secondo e nel terzo episodio.
Il gioco comincia nel dipartimento di polizia, dove potrete scegliere di entrare in cinque tra le sei porte disponibili. Una di esse vi permetterà di cambiare il personaggio selezionando Martaugh o Riggs, le altre cinque rappresentano le missioni disponibili, di cui quattro immediatamente giocabili nell'ordine in cui preferite, e la quinta accessibile solo dopo aver completato con successo tutte le altre.
Quello che ho giudicato il maggior difetto di questo platform nel complesso più che soddisfacente è la totale mancanza di un sistema di salvataggio della posizione raggiunta, come pure della presenza di password volte al medesimo scopo; cosa che invece era ben presente in Addams Family, e indubbiamente migliorava sensibilmente la giocabilità; una carenza che qui rappresenta un netto passo indietro.
Di fatto anche la scelta dei per-

Certo la voglia di aiutarlo non è molta...

LETHAL W

Con Danny Glover in un cantiere...

Ehi, non è bello sparare alla gente alle spalle!

sonaggi è in definitiva del tutto ininfluente ai fini dell'azione di gioco: a parte l'intuibile estetica gli sprite dei due protagonisti non presentano differenze rilevanti, e una volta che sarete stati uccisi ad esempio con Riggs, prima di terminare del tutto la partita, vi verrà assegnato il movimento di Martaugh, che riprenderà l'azione dal punto in cui il suo eroico collega l'aveva interrotta. Questa semplice sostituzione fisica dei personaggi svilisce un po' il feeling del gioco; sarebbe stata indubbiamente preferibile una possibilità di gioco in contemporanea a due o, al limite, una maggiore differenziazione qualitativa tra i due personaggi.
La grafica è piuttosto spartana e interamente finalizzata alla minima descrizione dello sfondo e degli oggetti in esso presenti; l'azione risulta comunque davvero fluida, di quella fluidità fantastica che aveva già caratterizzato Addams Family, anche se in Lethal Weapon le animazioni non sono ugualmente curate.
Il gioco vero è proprio è abbastanza coinvolgente, e i livelli di difficoltà, oltre ai crediti limitati lo rendono indubbiamente longevo; correre, saltare, sparare, fare a pugni, arrampicarsi e perfino nuotare, muovendo Riggs o Martaugh, risulterà indubbiamente appassionante per i fan della serie di film, e comunque divertente per tutti gli altri.
Inoltre gli scenari di gioco sono tutti abbastanza differenziati tra loro, e le missioni varie e diverse l'una dall'altra.
L'atmosfera è quella tipica da: "Accidenti, continuo a giocare finché non ci riesco", ed è difficile che il tutto vi annoi prima di averlo portato a termine (sempre se non odiate a morte i platform).
Le musiche sono davvero le migliori mai sentite in un gioco Ocean, e gasano all'ennesima potenza, contribuendo a creare un'atmosfera tipicamente poliziesca. Gli effetti sonori si riducono invece a qualche frase digitalizzata, spari, urletti e scrosci d'acqua: niente di particolare e notevole, quindi.

Ma questo è Arma Letale, non L'alligatore.

Le segrete di un castello?

Già a me i magazzini piacciono poco..

Devo ammettere di essere un fan a metà della serie cinematografica di Lethal Weapon: il primo film mi è piaciuto moltissimo, così tanto che me lo sono anche comprato su Laser Disc; il secondo mi ha lasciato semi-indifferente, e il terzo non ho neanche avuto voglia di vederlo, data la delusione del secondo. Il motivo di questo progressivo calo di interesse è indubbiamente stata la ripetitività del tema "Mel Gibson che fa il pazzo e Danny Glover che è un povero cristo" che, se nel primo film risultava originale e divertente, nei successivi (dato che poi il terzo me lo sono fatto raccontare) restava totalmente immutato, arrivando a rappresentare un soggetto trito e ritrito.
Naturalmente questa è solo la mia opinione, come lo è pure quella in definitiva più che positiva su questa conversione per Super Nes: un gioco ben fatto, senza fronzoli grafici e che, con qualche attenzione in più, sarebbe potuto divenire un indimenticabile successo videoludico. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Finalmente uno che ha da accendere!

SUPER NES	
GRAFICA + funzionale	80
SONORO + davvero godibile	93
GIOCABILITA' + soddisfacente	90
OCEAN	88

ROBOCOP 3™

Original Nintendo Seal of Quality™

ORION PICTURES CORPORATION

Questa volta Robocop è alle prese con una società giapponese senza scrupoli, intenzionata ad accellerare la costruzione della nuova Detroit, non tralasciando di ricorrere perfino a tecniche terroristiche per spianarsi la strada.
Ecco allora che Robocop si unisce ai ribelli e lotta disperatamente per difendere la metropoli dal massacro.

ocean®

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

72

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

"Mi raccomando, non usate le maniere forti! Ah, a proposito, il bazooka ve l'ho già fatto mettere sulla macchina..."

Chi, nell'arco di tutta la propria vita, è riuscito a rimanere totalmente immune dal sottile fascino dei demenziali telefilm americani, in cui poliziotti belli, atletici, intelligenti e perfino simpatici danno la caccia a incalliti criminali a bordo delle proprio auto super truccate? Probabilmente la maggior parte delle persone dotate di buon senso, ma non noi!
Un filone che, malgrado la propria banalità, ha riscosso un incredibile successo a livello mondiale, non poteva certo lasciare indifferenti i programmatori, costantemente in cerca di qualche idea più o meno originale per dar vita a un buon videogioco, e difatti è dai tempi del 64 che di giochi simili se ne vedono a cariolate.
L'ultimo della serie (si fa per dire, è un ex coin op di qualche anno fa), dedicato a tutti i possessori di Master System, viene dalla Taito ed è Special Criminal Investigation (già il nome è tutto un programma!). Il giocatore impersona una coppia di simpatici e tostissimi poliziotti, costantemente impegnati a pattugliare le affollate vie della propria città per beccare criminali di ogni genere e razza. Proprio durante uno dei soliti giri, dalla centrale arriva un messaggio quantomai allarmante: la figlia di uno dei più importanti politici del paese è stata rapita, probabilmente dalla mafia locale. Si tratta di una notizia veramente terribile. Tutti iniziano subito a pensare alle conseguenze che questo potrebbe avere sul piano politico-sociale e, perché no, anche economico dell'intera nazione. Ma a voi simili dettagli non interessano: l'unica cosa che conta è che ci sia da menare un po' le mani. Così, raggiunta la vostra base, venite messi al volante di una lussuosissima Nissan Fairlady V6 D.O.H.C. 3000C.G. e spediti per le strade a cercare informazioni. Gli ordini del capo parlano però molto chiaro: "La violenza deve essere usata solo in caso di assoluta necessità, il bazooka vi verrà lanciato da un elicottero mentre sfrecciate a 300 km/h!!!".
Un giro di prova sul nuovo bolide supercorazzato, capace di resistere a uno scontro frontale con un camion di grosse dimensioni, e via per le strade della città, a dialogare civilmente con i ragazzi della mafia locale (rigorosamente dopo avergli sparato di tutto per una buona mezz'ora e averli picchiati giusto un pochino. Gli "informatori" da interrogare sono in tutto cinque, dopodiché si può finalmente passare al mandante del rapimento, nascosto a bordo di un grosso camion. In ogni sezione è necessario innanzitutto raggiungere il proprio obiettivo, quindi costringerlo a fermarsi senza usare troppa violenza (ovvero senza usare le bombe atomiche). Il gioco si risolve in pratica in una corsa automobilistica con alcuni elementi da shoot 'em up, ed è abbastanza divertente per le prime partite, ma inizia presto a diventare monotono. A questo aggiungete che con un minimo di impegno lo si può finire in un paio di partite e avrete un quadro completo della situazione.
SCI è realizzato abbastanza bene, ma offre solo poche ore di divertimento.

Andrea Fattori

E adesso usiamolo, questo cannone!

E voi pensavate che quello del bazooka fosse uno scherzo?

L'auto del fuggitivo del momento viene sempre indicata da una freccia (mi ricorda un certo incantesimo... eh Andrea? NdAlex)

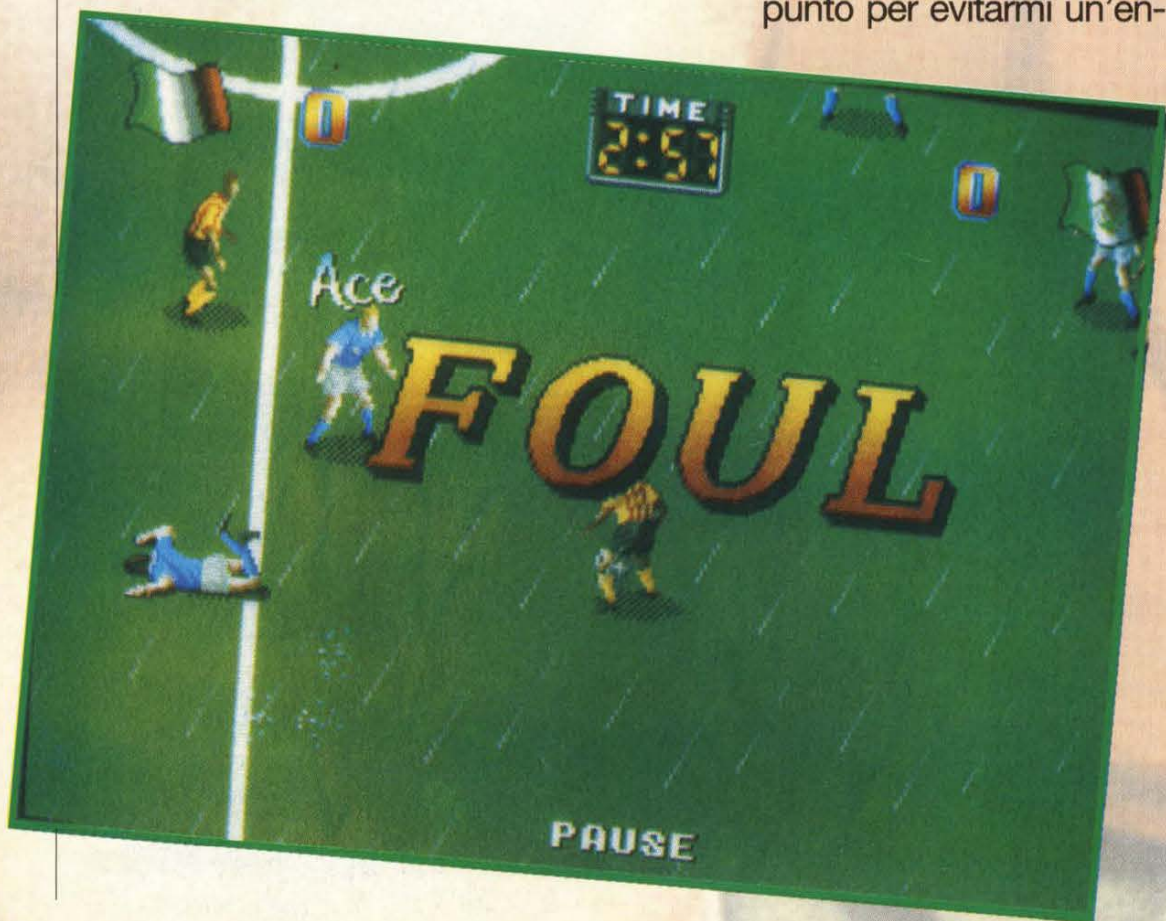
Basta instaurare un dialogo con le persone.

MASTER SYSTEM

GRAFICA + disegni dettagliati - movimenti innaturali	78
SONORO - effetti abbastanza scadenti	73
GIOCABILITÀ - troppo facile - abbastanza monotono	68
TAITO	72

SUPER SIDEKICKS

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Che cosa mi combinano? Adesso metto-no il SUPER (aarrg-ghh!!) anche davanti ai giochi per Neo Geo? Non c'è più religione, e di questo passo a me verrà un esaurimento nervoso galoppante cronico.

Dopo Soccer Brawl, simulazione robotico/futuristica, la SNK sforna un altro gioco di calcio, e devo confessare che questa volta è decisamente meglio. Ben 54 megabit fanno di Super (aarrg-ghh!!) Sidekicks il gioco di calcio più massiccio nella storia delle console, ed esplodono in tutto il loro potenziale di grafica, sonoro e spettacolare giocabilità.
Dopo tali premesse avrete certamente rialzato lo sguardo al cartello del voto, e visto il "misero" 90 avrete pensato che mi sia sbrodolato in complimenti. Beh il motivo di questa apparente contraddizione risiede nella doverosa precisazione che preferisco fare adesso anziché, come la secolare tradizione recensoriale esigerebbe, alla fine dell'articolo: S. Sidekicks (e ci metto il punto per evitarmi un'ennesima convulsione) NON è una simulazione del gioco del calcio, ma un arcade, immediato e giocabile. Quindi, tutti gli sfegatati maniaci di tale sport, che in Italia rappresentano una buona fetta della popolazione, si scordino il realistico controllo della palla alla maniera di Kick Off, giacché il pallone resta saldamente ancorato ai piedi di un giocatore fino a quando non intervenga qualcuno per toglierglielo con la forza, o lui stesso decida di passarlo a un compagno o tirarlo per tentare il colpaccio in rete.
Poco realistici - ma enormemente gasevoli- risultano pure gli effetti sonori accompagnati ai tiri della palla, che assomigliano più a cannonate di una portaerei o, se preferite, a esplosioni di microbombe a mano. Poco realistico risulta anche il fatto che a un giocatore dotato di palla, in prossimità della porta avversaria, gli si accende un indicatore lampeggiante che indica la possibilità di tiro automatico in porta, anche se non viene presa minimamente una qualsivoglia mira (certo il giocatore non deve dare le spalle alla rete, ma può esser posto in qualsiasi angolazione casuale rispetto alla stessa, e perfino non vederla sullo schermo).
Alla luce di tutte queste constatazioni di "poco realismo", appare evidente come di simulazione calcistica non si possa lontanamente parlare, quindi S. Sidekicks non potrebbe essere definito un calcio nel senso assolutamente canonico del termine -e così faccio contenti tutti i tifosi pignoli-; ma ciò che il gioco perde in simulazione lo guadagna in immediatezza di controllo, semplicità, praticità e soprattutto spettacolarità. Voglio infatti vedere chi non si esalterà nel vedere il portiere parare una potentissima cannonata (nel senso letterale del termine), facendo un salto mortale a causa dell'energia cinetica della palla stessa. E voglio anche vedere chi non si esalterà nel segnare uno spettacolare goal con rovesciata incorporata su passaggio di un compagno.
La caratteristica migliore del gioco è indubbiamente costituita dalle curatissime animazioni dei calciatori. In verità devo ammettere che, una volta inserita la

Bell'immagine che hanno di noi in Giappone...

Quel giocatore a terra o ha subito un fallo o sta cercando di fare lo struzzo.

Abbiamo segnato contro la Germania! Che sia l'indimenticabile Mondiale 1982?

cartuccia e accesa la console, sono rimasto piuttosto deluso dalla dimensione degli sprite, che mi aspettavo certamente maggiore; ma, nel vedere le accuratissime (fino allo spasimo, vi assicuro) animazioni degli stessi, non ho potuto fare a meno di provare un brivido di piacere. Vedrete infatti il giocatore barcollare fin quasi sul punto di cadere, non appena gli abbiate tolto poco delicatamente il pallone; lo vedrete stopparlo col petto dopo un tiro, o saltellare dolorosamente su un piede in seguito a un fallo, o anche esultare di gioia (e qui aprirò tra breve una parentesi) dopo un goal. Come promesso prima, la parentesi: ogni volta che verrà segnato un goal, il gioco mostrerà un'animazione diversa e sbalorditiva in stile ripresa da telecamera: talvolta il goleador (grande quanto tutto lo schermo) correrà esaltato ad abbracciare un compagno o il mister, talvolta, invece, si vedrà una ripresa dai primi posti che mostrerà dei fotografi che immortalano il campione. Il tutto davvero coinvolgente ed emozionante in indescrivibile maniera. Presenti anche delle saltuarie zoomate del campo (che si rimpicciolisce) al momento delle rimesse, e ben realizzato l'effetto telecamera che si abbassa nei calci di rigore.

Ecco Schumacher che si appresta a battere il rinvio...

Inoltre variabili le condizioni del campo, che potrà essere asciutto o bagnato, con una bella partita disputata durante un simpatico acquazzone (e qui gli effetti sonori dei calciatori che corrono sono davvero impareggiabili). Molto curate pure le ombre, che nelle partite notturne saranno tipicamente influenzate dai riflettori, e ben reso l'urlo della folla (anche se poco calzanti -ma gasevoli- le musiche durante le partite).

Le opzioni di gioco sono: amichevole, torneo, e un giocatore contro l'altro.

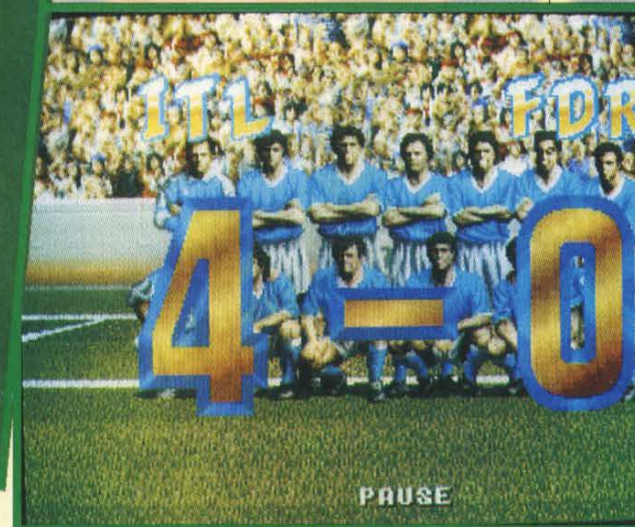
Nell'amichevole e nel P1 vs. P2 potrete scegliere, oltre alle solite nazionali, una squadra di superdotati: la Superstars, con dei giocatori velocissimi e precisi fino al millimetro nei tiri e nei passaggi.

Vi sarà inoltre fornita la piacevolissima opportunità di settarvi il tempo di gioco, dai trenta secondi fino agli otto minuti, a botte di trenta secondi alla volta. Al termine di una partita finita in pareggio potrete scegliere se

Chi sarà il vincitore della Coppa del Mondo?

proseguire con i tempi supplementari o andare direttamente ai calci di rigore.

La longevità è la solita dei quattro livelli delle cartucce per Neo Geo (EASY, NORMAL, MVS e HARD), e nel complesso è subordinata a quanto amate questo sport.

Io consiglio spassionatamente l'acquisto di S. Sidekicks agli appassionati (non pignoli) del calcio come me (che preferisco decisamente scherma o kickboxing), o a chi non riuscirà ad aspettare che la SNK produca una simulazione realistica dello sport più amato in Italia. Sempre se mai lo farà. Passo e chiudo.

Zoff, Gentile, Cabrini, Oriali, Collovati, Scirea... sì, sono proprio loro. Questa volta è andata meglio, però.

Una bella corsa davanti alla curva...

Piermarco Rosa.

NEO GEO	
GRAFICA + ottime animazioni	93
SONORO + ben realizzato... - ... ma inappropriato	87
GIOCABILITA' + arcade a tutti gli effetti	90
SNK	90

85

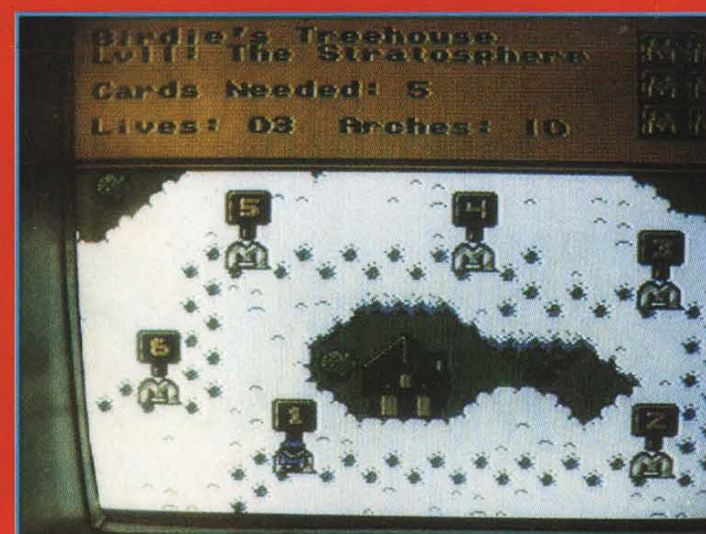
McDonaldland

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Aò regà, che sce ne annamo a spararsce un hammembuggher da MeccheDonaddo?

Ragazzi Mack e Mick sono arrivati sul NES per rallegrare tutti noi e per farci impazzire nella terra di McDonald. Naturalmente voi dovrete impersonare uno di loro e quindi aiutarlo a cercare dei dannatissimi pezzi di un puzzle

Beccati 'sto mattoncino!

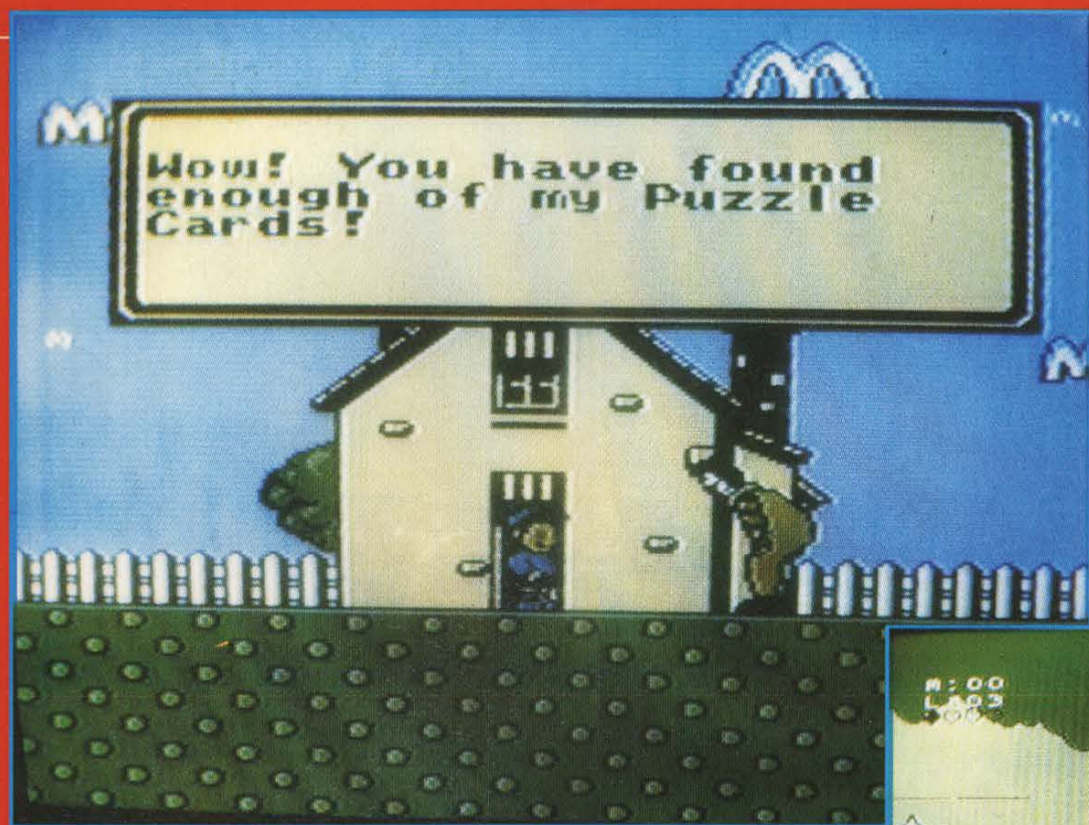
Alberto è un piccolo uccelletto, molto buffo, che, non riuscendo a prendere il volo, continua a zompettare per tutto lo schermo senza curarsi della vostra presenza; Jack (non poteva certo mancare) è un coniglietto terribile che cercherà con molta tenacia di farvi perdere più energia possibile; Motopalla è una palla-elicottero che vi svolazzerà intorno fino a tirarvi completamente scemi; l'Impiccato è un la-

Informazioni sul prossimo livello...

Cosa ci faccio in piedi a mezz'aria?

sparsi in sei livelli diversi. Il gioco è ricco di trabocchetti e di trucchetti che vi renderanno la vita difficile e arzigogolata. Se tutto ciò non bastasse, ci sono anche ben 25 tipi di esseri diversi che faranno di tutto per ostacolare la vostra ricerca. Ora, visto che mi sono particolarmente simpatici, ve ne descriverò alcuni.

drone arabo che, appeso nel lontano 1012, non ha mai smesso di dondolare e non smetterà certo quando voi gli passerete sotto; Gnam, piraña con tatuaggio a forma di ancora, è uno dei più truci: un suo cagno e sarete morti! Dio Vulcano è una saetta che non vede l'ora di darvi la scossa. Contessina è una lumaca che va in giro per lo schermo ed è molto facile da evitare (non uccidetela, per pietà!!!); Boing (cosa mai potrà essere?) è una molla che saltarella qua e là nel tentativo di ammazzarvi; dulcis in fundo eccovi Occhialuto, un coso tutto occhi che spierà ogni vostra mossa. Non sono certamente tutti, ma vi danno un'idea di cosa vi aspetta.....

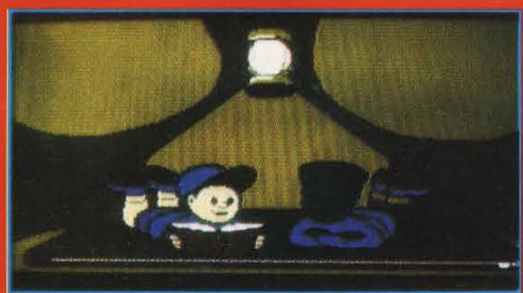
E la vostra storia modello favola.

Passiamo a voi, cioè al vostro omettinino e alle sue mosse. Mick e Mack possono fare un sacco di cose: raccolgono mattoncini e palle di neve che usano come armi per uccidere i loro nemici, saltano in tre modi diversi (da fermi, raccolti, in corsa) e lanciano gli oggetti raccolti in

Ronald, ma mi stressi pure a casa?

No, la foto non è capovolta: vi capiterà proprio di camminare a testa in giù.

varie direzioni e in vari modi. Inoltre sulla loro strada possono incontrare oggetti particolari con funzioni diverse. Ci sono: i tasselli del puzzle (gli oggetti della vostra ricerca), le "emme" dorate (se ne prendete cento, accederete allo schermo bonus), il tassello con disegnato sopra un "uno" (vi farà vincere una vita), un mattoncino con una freccia (vi spedisce a velocità supersonica nella direzione della freccia), i ruotatori (vi permettono di andare a testa in giù), il Mickmaker (scambia Mick con Mack e viceversa) e i trampolini (vi faranno fare un megasaltone).

C'è chi approfitta della Festa del Libro...

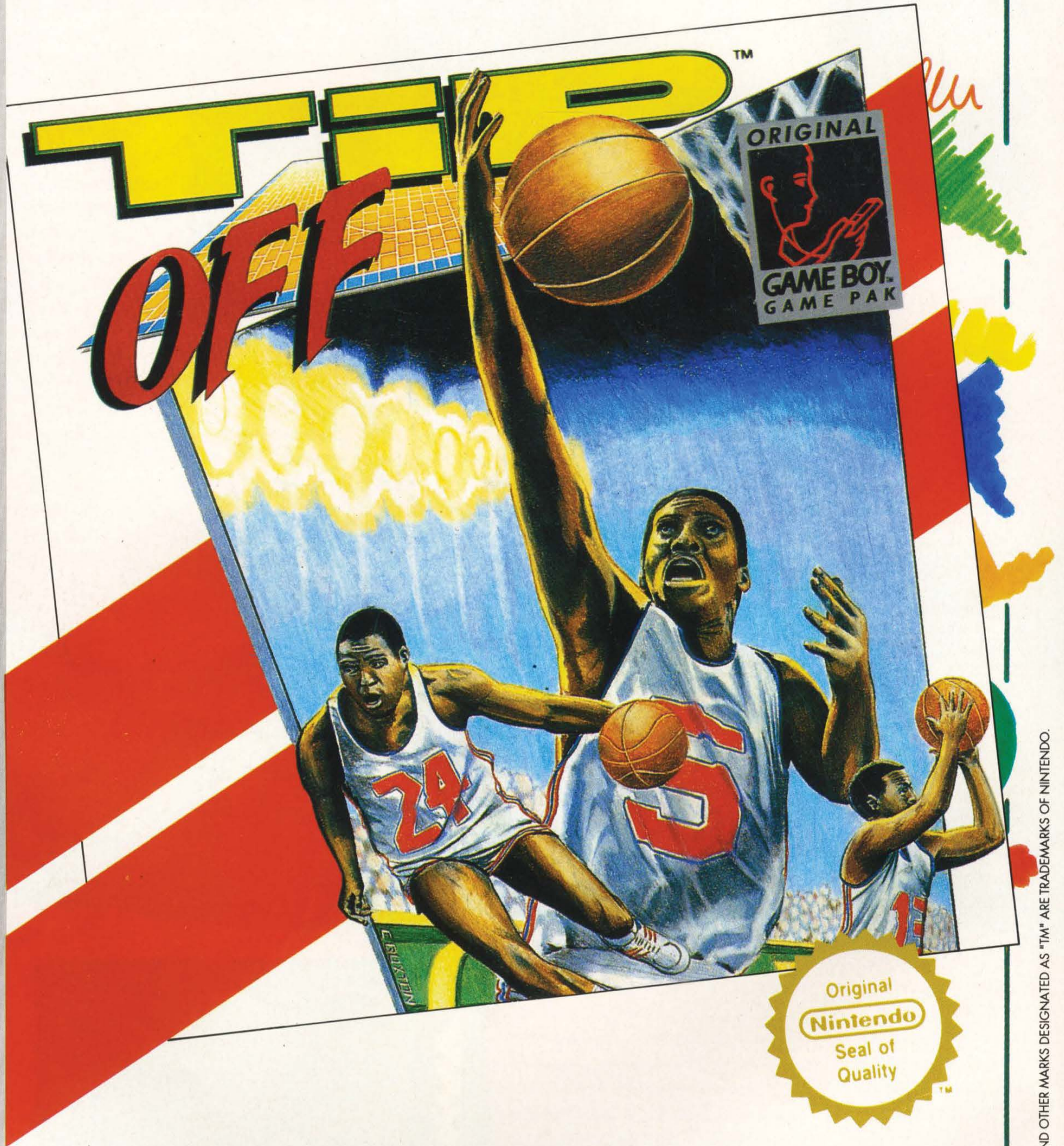
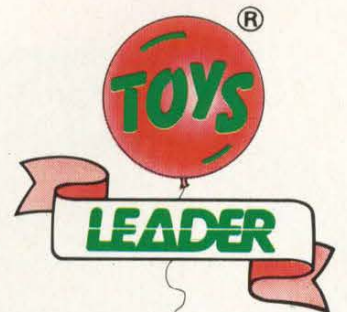
Forse se mi abbasso un po'...

Cosa mi manca ora? Ah, sì, i livelli di gioco. Sono ben sei e tutti molto carini. Il gioco inizia nella casa di Ronald (che dovrebbe essere il pagliaccio di McDonald) con un gran giardino, pieno di foreste e di praterie, nel quale dovrete gironzolare per trovare i quattro tasselli richiesti per passare il turno. Quindi arriverete nella casa sull'albero di Passerotto (non chiedetemi chi sia costui) dove vi perderete tra le nubi e i ghiacciai delle montagne. Passerete quindi sugli altopiani dello Smorfioso (un tipaccio.....) costellati di dirupi, laghi e grandi cascate. Segue il laboratorio del professore, un posto "ameno" nel quale potrete trovare sabbia, foreste incantate e navi (strani questi professori.....). Il penultimo livello è chiamato "Rotta cosmica" e sapete cosa incontrerete? Già proprio grotte e tunnel lunari. Infine, se sarete proprio bravi bravi, potrete ammirare il nascondiglio di Fregarolo: vulcani e colate di lava "abbelliscono" e rendono "accogliente" questo luogo, che definirei "delizioso".

Contenti? Ho soddisfatto le vostre curiosità? NO? Lo sapevo..... Va bene, va bene, vi darò dei ragguagli tecnici. Cominciamo con la grafica. Il vostro omino è ben disegnato e così pure i vostri nemici, mentre i livelli sono un po' poveri di dettagli e poco colorati. In compenso lo scroll è molto buono. Il sonoro è lievemente superiore alla media, ma dopo un po' stufa. Devo dire che la giocabilità è decisamente elevata e riuscirete (nei limiti del possibile) a far fare al vostro omino quello che volete. Anche la longevità non è da meno, soprattutto perché la curiosità di vedere come sono fatti i livelli è molta. Giudizio finale: non male, veramente carino, ma non è da "esaltaçao" totale: insomma compratelo, ma prima provatelo, perché non si sa mai... Magari non vi piacciono gli hamburger (cosa c'entrano col gioco? E che ne sò...).

Jack

Vieni qui, bell'orsacchiotto...

Fate attenzione ai piraña che ci sono in acqua...

NES	
GRAFICA + molto carina + sprite buffi	85
SONORO + lievemente oltre la media	74
GIOCABILITA' + lo sprite si muove come volete voi	89
OCEAN	85

78

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

DuckTales

Ancora una volta il papero più avaro del mondo parte per conquistare più soldi...

Penso che ormai questo gioco sia conosciuto da tutti. Infatti è passato un bel po' di tempo dalla sua uscita per altri formati e, a parte le minime e comprensibili differenze dovute alle capacità delle varie macchine, la trama è rimasta la stessa: ci sono cinque tesori persi in giro per il mondo (e non solo) e il vecchietto simpatico proprio non ne vuole sapere di lasciarli dove sono. Voi dovrete aiutarlo, assieme a quattro dei suoi sei nipotini, a scoprirli e riportarli indietro. Esplorerete la lussureggiante Amazzonia, la sanguinolenta Transilvania, le mine della profonda Africa, l'altissima Himalaya e persino la Luna in cerca dei preziosi. Alla fine, dopo avervi lasciato fare tutta la fatica per recuperare i tesori, vi attaccherà il vostro peggior nemico (a voi indovinare di chi si tratta... non che sia particolarmente difficile se avete letto almeno un Topolino) per fregarvi tutto. Il gioco è bene o male quello che tutti conosciamo: grafica piuttosto carina, sonoro decente e giocabilità nella media. Tutto sommato un buon platform, anche se in uscita un po' in ritardo rispetto alle altre versioni di questo titolo.

Ulli

E' vero che il serpente è buono da mangiare?

Stia un po' calmo, che le sale la pressione!

Cosa ci fai Qui?

Temo di essere finito un po' lontano da Paperopoli

Dev'essere Carnevale da queste parti

GAME BOY	
GRAFICA + Paperone è dolcissimo + Sprite bellini	82
SONORO + Musichette carine - ma ripetitive	73
GIOCABILITA' + Mediamente divertente	77
CAPCOM	78

74

EX-MUTANTS

GIOCATORI	1
LIVELLI	10 (almeno)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Attenzione-Attenzione, direttamente dalle pagine della Malibu Comics, ad opera della Malibu Interactive, è arrivato fresco-fresco un nuovo gioco ispirato ad avventure fumettistiche: EX-MUTANTS.

E' il futuro. Già, ma il futuro più duro e scuro che si possa immaginare, già. Sicuro. Il mondo è devastato, e porta ancora i segni degli ultimi bombardamenti. Finalmente, dopo anni e anni di immagazzinamento selvaggio, tutti quegli ordigni nucleari, batteriologici e chimici hanno trovato il modo di sfogarsi una volta per tutte e (ehi BDM...) hanno NUCLEARIZZATO tutto.
Gli effetti di tutto questo pandemonio continuano a farsi sentire

Ma che belle piattaforme che avete da queste parti!

e la razza umana, oddio ..., ciò che è rimasto, è mutata: sono diventati tutti dei mutanti pieni di mutazioni e capo di coloro è il terribile SLUGGO, una sorte di Jabba the Hut verde e sluggoso, che vuole la padronanza su tutto e tutti. Una nuova epoca di tenebra è cominciata, e il nostro vuole che sia la sua tenebra e la sua epoca.
E i nostri !?
E i vostri sono un gruppo di eroi, anche se all'inizio potrete scegliere solo tra il grosso e biondo Aikroid o la scattante e bella Shannon, entrambi alti belli e bravi con l'abitudine di scorrazzare in lungo e in largo sotto le insegne del Professor Kildare, un Cyborg ipercorazzato con il pallino di riportare il mondo e la razza umana ai begli albori di un tempo, quando gli ordigni NBC andavano tranquillamente a immagazzinarsi e l'umanità proseguiva verso il suo futuro (l'autodistruzione?).
Egli, tramite i suoi pupilli ex-mutanti, voi cioè, vuole raccogliere i mezzi necessari per salvare il mondo e contemporaneamente ripulirlo da tutte le sluggosità, così da applicare il metodo di sua invenzione per nullificare le mutazioni che tanto gravano l'umanità.
E il resto è storia.
Si diceva che all'inizio avete la possibilità di sceglierete il vostro paladino tra due: un paladino (alto, grosso, con l'impermeabile sopra il costume, e un'ascia da battaglia che Conan di Cimmeria se la sogna) e una paladina (alta, bella con la tutina e

Attenti al topolone...

le armi orientali. Anche questa Conan di Cimmeria se la sogna)(probabilmente anche molto più spesso. NdAlex), e dovrete mandarli attraverso vari livelli di una base distrutta e infestata da varie schifezze e urfidità assortite alla ricerca delle pile energetiche di Kildy-baby e poi a liberare il primo dei vari compagni che incontrerete lungo la strada, fino ad arrivare al terribile scontro con..., dove voi...., ma lui...,

Poverino, gli abbiamo fatto male al panzone!

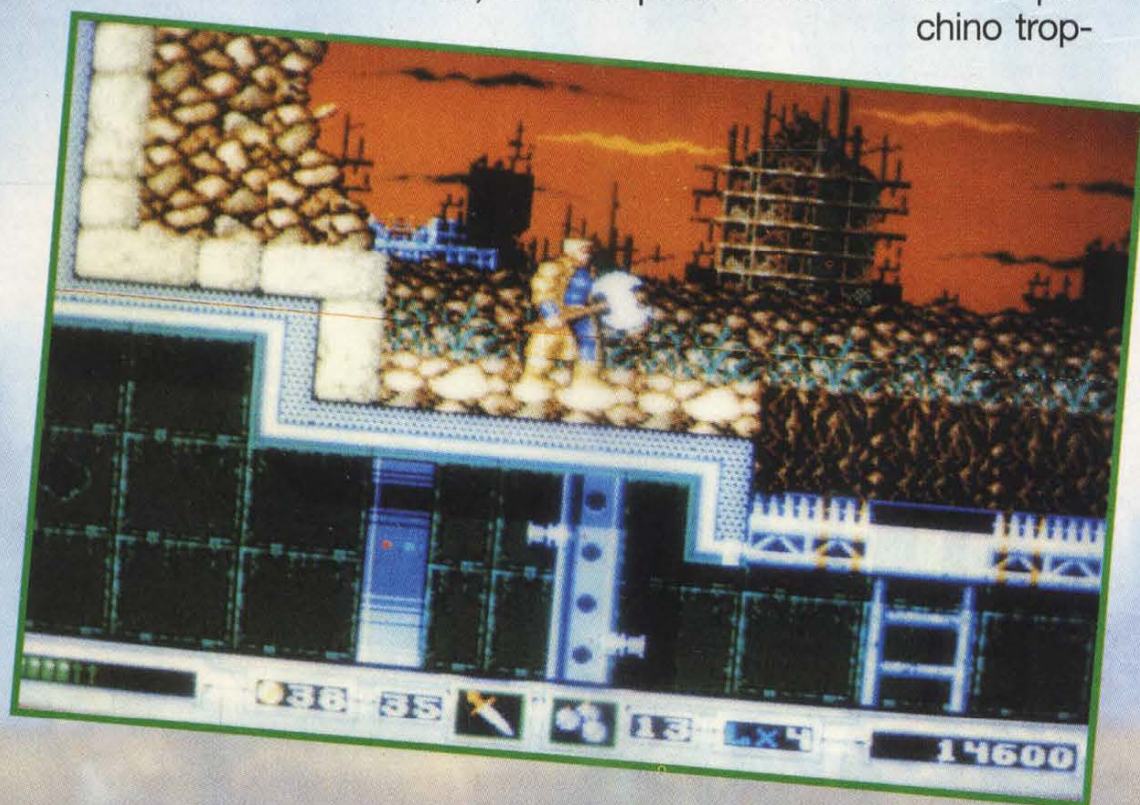
e allora voi, e (si spera) vincerete. O perderete.
I commenti tecnici... .Uhm..... .Buono per quanto riguarda gli sfondi e i livelli, che sono sempre vari e non ricadono mai nel difetto della ripetitività, con muffe assassine, topastri extra-large, mutanti e mutantoni, e le occasionali motoseghe circolari con manie da parrucchiere.

Strani i vigili qua in giro

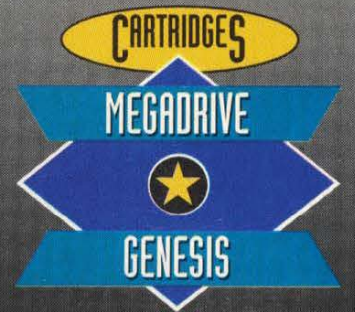
Mi ricorda un certo bestione d'acciaio...

Notevole è anche la varietà che intercorre tra livello e livello, non dovrete solo saltellare da un pavimento a un ascensore e da questo al pavimento successivo, ma vi capiterà anche di dovervi muovere attraverso una miniera trasportati da un carrello, o al di sopra di un vecchissimo e infestatissimo treno, per non parlare di foreste e città arboricole o ponti su cascate.
Qualche cosa da ridire la si può trovare per quanto riguarda l'animazione. I movimenti sono un pochino meccanici. Un pochino troppo meccanici, a dire il vero, e più che delle persone sembra quasi stiate muovendo degli attaccapanni. Comunque le figure sono realizzate abbastanza bene, e hanno una discretamente vasta gamma di armi.
La giocabilità...
Uhm (Sì sono un tipo meditativo)... abbastanza buona, ci vuole un bel po' a meno che non si facciano cavolate di discrete dimensioni, per farsi ammazzare, ogni personaggio ha un certo numero di "punti ferita" reintegrabili nel corso dell'attraversamento dei livelli di gioco, tramite il consumo delle sostanziose cosce di pollo ottenibili dalla distruzione delle casse con la scritta ACME. Una buona capacità di schivare i colpi non guasta mai, comunque, e a furia di andare in giro in lungo e in largo per i livelli prima o poi li si finisce, ma i vari cattivoni di fine livello hanno più di un argomento a loro favore quando decidono che la vostra partita è durata un po' troppo. Notevole è anche la possibilità di avere un CONTINUA decisamente cospicuo, davvero di grande aiuto per chi desiderasse realmente finire il gioco.
Una nota pertinente al sonoro? Non male, realizzato abbastanza bene, anche se non ha una grandissima importanza per questo gioco. Vasta è anche la gamma di colonne sonore che possono essere scelte (circa una decina). Durante la partita è quasi però come se non ci fosse, a parte quegli occasio-

Anche nella foresta non si può fare a meno di certe comodità

Come vedete in giro non è rimasto molto...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Buoni i fondali - Brutti movimenti	71
SONORO + Nella media	69
GIOCABILITA' + Duri da uccidere	78
MALIBU INTERACTIVE	74

NON DESIDERARE I VIDEOGIOCHI D'ALTRI!

2020 BASEBALL
ADDAMS FAMILY 2
ALIEN VS PREDATOR
ARCANA
BART'S NIGHTMARE
BATMAN RETURN
BATTLE BLAZE
BATTLETECH
BLAZEON
CACOMA KNIGHT
CAL RIPKEN JR. BASEBALL
COMBATRIBES
CONTRA III
COOL WORLD
CYBER-SPIN
DRAGON LAIR
F.1 GRAND PRIX 2
F.1 EXAUSTED HEAT 2
FOREMAN KO BOXING
GOAL
GODS
GOLDEN FIGHTER H.V.
HARLEY'S HUMONGOUS ADV.
JIMMY CONNORS PRO TENNIS
JOE & MAC II
JOE THE BOXER
KA-BLOOEY
KING OF RALLY
LETHAL WEAPON
ON THE BALL
OUT OF THIS WORLD
ROAD RUNNER
RUSHING BEAT II
SHANGAI 2
SOUL BLAZER
SUPER BOWLING
SUPER FIRE PRO WRESTLING 2
SUPER VALIS
TEST DRIVE 2
TINY TOON
TURTLES IN TIME
TWIN BEE
WORDTRIS

AMAZING TENNIS
ANDRE' AGASSI TENNIS
ARIEL THE LITTLE MERMAID
BATMAN REVENGE OF JOKER
BATMAN RETURN
BATTLETOADS
CAPTAIN AMERICA
CHAKAN
DOUBLE DRAGON III
FATAL FURY
FLASHBACK
FLINSTONES
GOLDEN AXE III
GREAT WALDO SEARCH
JAMES BOND 007
JENNIFER CAPRIATI TENNIS
G-LOC
KICK BOXING
KING OF MONSTER
MC GLOBAL GLADIATORS
MUHAMMAD ALI' BOXING
NBA ALL STAR CHALLENGE
OUTLANDER
OUTRUN 2019
PAPERBOY 2
PGA TOUR GOLF 2
PREDATOR 2
R. CLEMENT BASEBALL
ROLO THE RESCUE
SIDE POCKET
SPLATTERHOUSE 3
STREETS OF RAGE II
SUNSET RIDERS
SUPER BATTLETANK
TALE SPIN
TAZMANIA
TERMINATOR 2
TINY TOON
TURTLES IN TIME
TYRANTS (Megalomania)
UNIVERSAL SOLDIER
WORLD OF ILLUSION
WORLD TROPHY SOCCER

VIDEOFOLLIA

C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA
TEL. 045 - 8101213
FAX 045 - 8101217

OUT OF T

GIOCATORI	1
LIVELLI	15
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Si stanno facendo sempre più frequenti le trasposizioni da computer a console, e ciò presenta dei pregi e dei difetti, che scoprirete leggendo questo mio articolo. A sostegno della mia tesi potrebbe proprio prendersi questo Out of this World come perfetto paradigma...

Non fatevi confondere dalle apparenze: dietro quel lungo titolo, come già vi sarete del resto sicuramente accorti dalle foto, si cela l'ormai arcinoto Another World, capolavoro della software house francese Delphin, che qualche anno fa fece la sua apparizione sull'Amiga.

Tarzan docet per salvare la pelle.

E, con questo titolo, la sfilza delle conversioni da computer a console si allunga ulteriormente: Sim City, Super Tetris, Lemmings, Prince of Persia, Wing Commander, Pushover e tanti altri sono gli eloquenti esempi della tendenza di numerose ditte informatiche a trasporre i successoni computerizzati sulle macchine da divertimento per antonomasia: le console.

Da questo tipo di politica economica, però, emergono dei videogiochi che ora, a distanza di un certo tempo dall'inizio di questa scelta di produzione del software, si possono analizzare nel complesso, trascendendo i singoli casi, per poter dedurre una sintesi riassuntiva dei pregi e dei difetti di tale orientamento.

Chissà cosa succede se tiro giù questo roccione...

Ooops! Devo aver zottato questo signore... (eh, eh, eh)

Appare innanzitutto evidente come convertire su console un gioco che ha riscosso un enorme successo su computer rappresenti già di per sé un guadagno sicuro per la ditta, fornendo a priori degli ampi margini di sicurezza di vendita, avendo già il prodotto superato a pieni voti un primo test di laboratorio, quello del mercato del computer, appunto.

Sta però di fatto che i computer sono solitamente meno potenti delle console, almeno dal punto di vista audiovisivo, e così, conservare la stessa interfaccia grafica o sonora che il gioco possedeva su computer può dar luogo, nella maggior parte dei casi, ad un gioco che si piazza mediocremente rispetto alla media di quelli appositamente progettati per la console in questione.

Un altro inconveniente può anche essere costituito dal fatto che una buona fetta degli utenti di console possiede anche un computer e magari anche il gioco che deve essere convertito o, se non possiede un computer, ha comunque già giocato il videogame in questione da un amico che ha il computer, e questo non è tanto difficile a verificarsi, soprattutto se si pensa che il gioco di cui si parla deve essere un successo ultraconosciuto. E' allora evidente che, se da un certo punto di vista l'aver già provato il bel gioco su computer possa incentivare l'utente di console ad acquistarlo anche per la propria macchina videoludica, dall'altro, l'averlo già giocato, e magari risolto su computer, porta inevitabilmente a uno scadimento di interesse nei confronti del gioco stesso, per cui l'utente non lo acquista.

Per ovviare agli handicap finora descritti, risulta lapalissiano migliorare l'interfaccia audiovisiva del gioco e, magari, ampliarne la struttura vera e propria, per renderlo più appetibile.

Possiamo quindi dividere le conversioni computer/console finora uscite in due categorie: quella dei giochi pedisse-

Sbaglio, o questo coso grosso e cattivo l'ho visto anche da qualche altra parte nella rivista?

THIS WORLD

quamente trasposti, e quella dei giochi sottoposti a interventi più o meno consistenti di make-up.
L'esperienza ci mostra come i giochi di quest'ultima categoria, quanto più hanno subito un intervento di make-up consistente -vedi, ad esempio, Prince of Persia o Super Tetris- tanto più hanno riscosso successo su console e venduto parecchie copie. Al contrario, i giochi appartenenti alla prima categoria hanno riscosso su console solo un modesto successo, rappresentando di per sé dei giochi nella media del software per tali macchine. Ebbene, Out of this World è uno di quelli che appartiene a questa seconda categoria.
Il gioco non è stato minimamente ampliato rispetto alla versione su computer; i colori sono anche meno vivaci, e la caratteristica grafica poligonale è stata barbaramente ritoccata in un fallito tentativo di miglioramento. Mi spiego meglio: Another World presentava un'interfaccia grafica esplicitamente poligonale, sia negli sfondi che negli sprite; ciò conferiva un aspetto particolare al gioco che, anche se visivamente spartano, risultava d'atmosfera particolarmente surreale, con un dominio dei colori sulle forme volutamente geometricizzate. I programmatori della conversione hanno pensato di ammorbidire leggermente le forme e, così facendo, hanno dato luogo ad un guazzabuglio fastidioso che non è né carne, né pesce: forme troppo squadrate per essere realistiche, ma troppo poco per rispettare lo spirito poligonale dell'originale.
La giocabilità è comunque rimasta invariata; anzi, l'azione è più veloce della versione Amiga. Il sistema di password è stato intelligentemente conservato, cosicché potrete ricominciare dall'ultima scena visitata.
Ah sì, dimenticavo, per chi non lo sapesse, che Out of this World narra la storia di un giovane scienziato che, in seguito a un esperimento non andato come previsto, viene catapultato in un'altra dimensione, da cui dovrete tentare di tirarlo fuori.
La musica è nettamente migliorata rispetto alla versione da computer: dei commenti diversi vi accompagneranno lungo il gioco, conferendogli un'atmosfera cinematografica, che è proprio quella che i programmatori della Delphin volevano creare. Musica ok, quindi; grafica un po' meno; struttura e locazioni invariate (rispetto alla versione PC).
Longevità non oltre una settimana e, una volta finitolo, una partita al semestre.
Detto questo, a voi l'ultima parola. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Ehi, stai sbaglian do mira!

No, io sono convinto che non stia riposando!

Scusi, ma qui andate tutti in giro in pantaloncini corti?

Ma se io dovevo seguire l'altro fuggitivo, com'è che lui si trova sotto e io sopra il pavimento?

Ho l'impressione di sapere cosa succede se spezzo quel sostegno di roccia...

SUPER NES	
GRAFICA + poligonale... - ... ma non troppo	85
SONORO + ineccepibile	90
GIOCABILITA' + immediato e coinvolgente... - ... ma non alla lunga	88
DELPHINE/INTERPLAY	88

MARIO & YOSHI

78

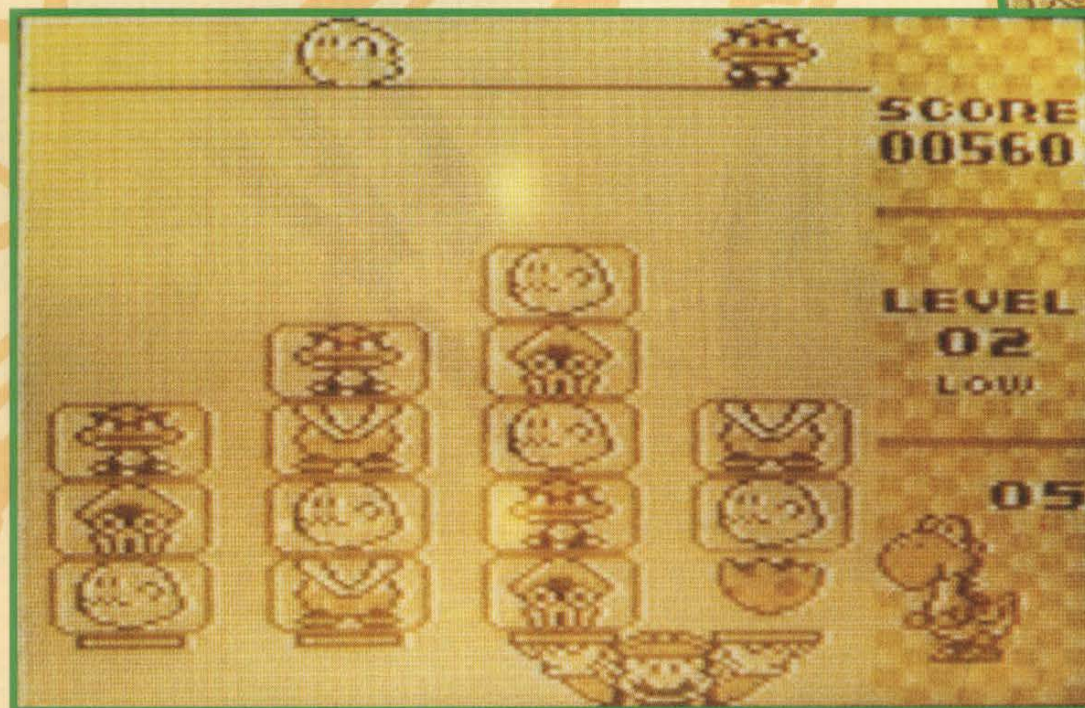
Se volete leggere una bella storiellina andate a vedere la recensione per NES sullo scorso numero. Il gioco è fondamentalmente lo stesso, un semi-clone di Tetris con mostriciattoli caratteristici dei vari episodi di Mario al posto delle figure geometriche. Mettete insieme i cosi a due a due e le due metà delle uova e il gioco è fatto.

Alex

Bella pila quella di centro.

E ma Mario dov'è finito?!

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ok, ok. E' fatto abbastanza bene, ma in fondo è il solito puzzle. O no?

GAME BOY	
GRAFICA + C'è Mario - Ma poco di più	70
SONORO + Belline le musichette	73
GIOCABILITA' + Accattivante - Altro puzzle a caduta	80
NINTENDO	78

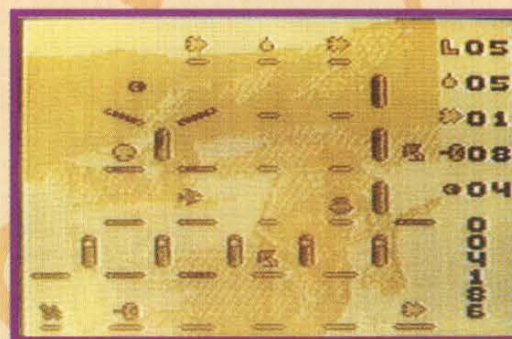
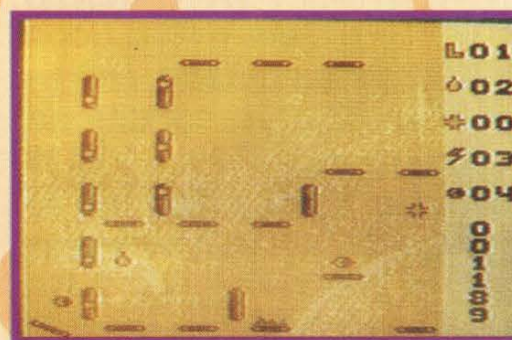
POP UP

78

Una pallina che rimbalza raccogliendo fulmini, cassette del pronto soccorso e fuochi? Non sanno proprio più cosa inventarsi...

Un bel po' di lavoro, no?

C'era una volta un'allegra pallina cosmica, che vagava per i fatti suoi tra le immensità dello spazio. Era una vita tranquilla, forse non esattamente divertente, ma comunque priva di responsabilità.

Poi, un giorno, arrivò il solito guastafeste, questa volta travestito da gran pallone galattico, che disse alla pallina:"Ho una missione per te. Deve girare questa galassia e quelle altre tre raccogliendo tutto quello che trovi!". "Ma perché dovrei farlo?" rispose timida la pallina, che solo all'idea di avere una missione provava già un forte mal di stomaco. "Perché io sono il Gran Pallone Galattico, e il mio compito è quello di girare per l'universo affibbiando compiti idioti al primo che trovo, mi pare ovvio!". Così la pallina cosmica, ovviamente guidata da voi, prese e iniziò la propria missione, pur non essendo troppo convinta dalla spiegazione che le era stata data.

Lo scopo del gioco è quello di raccogliere tutti gli oggetti presenti nei vari quadri, evitando tutto ciò che si muove. Per muoversi, oltre a spostarsi a destra e sinistra, si possono utilizzare i numerosi trampolini sparsi un po' ovunque, che vi permetteranno di compiere enormi balzi. Gli oggetti che dovete raccogliere possiedono inoltre particolari proprietà, grazie alle quali potrete sfondare pareti e fare cose altrettanto utili.

Pop Up unisce strategia e azione in maniera abbastanza equa, fornendo una buona dose di divertimento per i primi tempi. Peccato che a lungo andare diventi abbastanza monotono e ripetitivo.

Andrea Fattori

Già fatto?

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

GAME BOY	
GRAFICA - va bene una grafica semplice - ma qui si esagera	58
SONORO - senza ci si concentra meglio	67
GIOCABILITÀ + prende subito - solo i più fanatici vorranno finirlo	85
INFOGRAMES	78

POWERMON

79

GIOCATORI	1
LIVELLI	18
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

"Sappi o principe, che tra gli anni della tua ascesa e quelli del grande cataclisma, vi fu un'epoca in cui grandi isole e territori erano disseminati sotto le stelle come gemme su di un tappeto di broccato, pronte per venir raccolte, dagli avidi , dai coraggiosi, dagli avventati, o dagli eroi. Tra loro vi fu un uomo, venuto con pochi seguaci da un'isola sperduta nel settentrione, venne , animato da un grande coraggio e da una ancor più grande e sconfinata sete di conquista e potere, la sua armatura era nera, ma di un nero splendente se paragonato alla tenebra del suo animo e ancora oggi il suo nome è sinonimo di ferocia e perfidia, e sui piedistalli delle sue statue leggiamo ancora il suo nome: Chris il Bieco".

Raccoglietevi qua intorno, voi egocentrici, voi megalomani; per favore, gli esaltati là, in fondo a sinistra. Ecco, bravi. Questa recensione è dedicata a tutti voi (intendo quelli che rientrano nelle categorie sopracitate). Non c'è niente di meglio di giochi di questo tipo per soddisfare, solleticare, sollazzare e gratificare il proprio ego.
Attenzione, squillino le trombe, rullo di tamburi...
POWERMONGER!

Ma che bel paesino da conquistare!

Proprio lui, ma per sul serio. Un bel giochino strategico/tattico. Strategico, perché sceglierete voi come condurre la vostra campagna militare: avete a disposizione un ex continente tutto per voi. A dire la verità un ex continente nel senso che il gioco inizia in un'epoca situata subito dopo un enorme cataclisma che ha devastato l'intera totalità del continente di cui sopra, ora ridotto a un vasto e fittissimo arcipelago di varie isole e pseudo-atolli. Si comincia la conquista dal luogo più remoto e sperduto di tutto il suddetto arcipelago, la più piccola isola situata in quell'angolo in alto a sinistra dello schermo, e si finisce arrivando nel territorio in basso a destra. (N.B. non è necessario conquistare TUTTI i territori, basta arrivare in basso a destra).
Tattico, invece, perché dovrete stabilire come e dove attaccare le città su queste isole, con quanti uomini, quando ritirarsi, e soprattutto, se attaccare: ci sono infatti tante altre scelte; minacciare, convin-

A volte non va troppo bene...

Un paese sul promontorio sul lago? Ma costruiamoci un hotel!

Una villetta sul lago è l'ideale in primavera!

cere, contrattare, spiare o semplicemente aspettare.
Lo schermo è diviso in più zone che passeranno sotto il vostro controllo con l'utilizzo di alcuni tasti (B o C): in una vedrete la totalità dell'isola che vi state apprestando a "pacificare sotto il vostro illuminato dominio", una altra vi fornirà le informazioni relative all' attuale status della situazione strategica, una finestra vi illuminerà sulla funzione e qualità della varie icone-ordini che andrete selezionando naturalmente in un'altra finestra, e infine, al centro dello schermo, avrete la rappresentazione tridimensionale della zona di gioco, dove vedrete la situazione a livello di singolo uomo, singola casa.
Nei pressi della mappa tridimensionale sarà presente anche l'imponente figura del vostro condottiero, del cui status verrete messi a conoscenza, puntando sulle sue medaglie.
Nei pressi del vostro generale, nel corso della conquista, vi capiterà di veder apparire un altro condottiero. Ciò accadrà quando prenderete possesso di un villaggio o di un insediamento all'interno del quale questo secondo comandante è presente, e comunque solo dopo che avrete convinto lui e i suoi, a voi scegliere se usare le buone o le "bieche" maniere, a unirsi a voi.
A questo punto avrete a disposizione un fedelissimo seguace assieme alle sue forze, e con un luogotenente alle vostre dipendenze le scelte tattiche che potrete operare diventeranno più articolate.
Il gioco è influenzato dal continuo scorrere del tempo, anche atmosferico, e particolare attenzione dovrete prestare al livello di unità di cibo, quando scenderanno a zero la vostra truppa vi lascerà (non c'è gloria nella morte per fame).
La grafica, per quanto riguarda le icone-ordini o la disposizione delle finestre, è ben curata. Per quanto riguarda, invece, la mappa tridimensionale, gli elementi risultano a volte poco dettagliati, tanto che spesso si fa fatica a notare la disposizione dei propri uomini, o l'identificazione degli elementi del paesaggio (quest'ultimo problema, è causato anche da una non particolare precisione del puntatore).
Un'ultima nota per parlare della musica e del sonoro: la prima è davvero di grande effetto, con il sapore di film medieval-epico-colossal, il secondo entra in funzione solamente nel momento in cui si inizia a giocare, sottolineando l'esecuzione dei vostri ordini, o come sottofondo per i combattimenti, oppure ancora per sottolineare i vari agenti atmosferici.
In definitiva siamo di fronte a un buon gioco, con un discreto livello di giocabilità, non particolarmente complesso, con una decisamente varia gamma di scenari sempre diversi, davvero invitante. Il giudizio potrebbe migliorare nel caso siate degli appassionati del genere.

Christian Antonini

Una fattoria con un po' di campagna intorno...

Ho trovato anche un amichetto con cui giocare, finalmente!

Qui comincia la vostra incredibile conquista!

Sembra quasi di essere sul Garda!

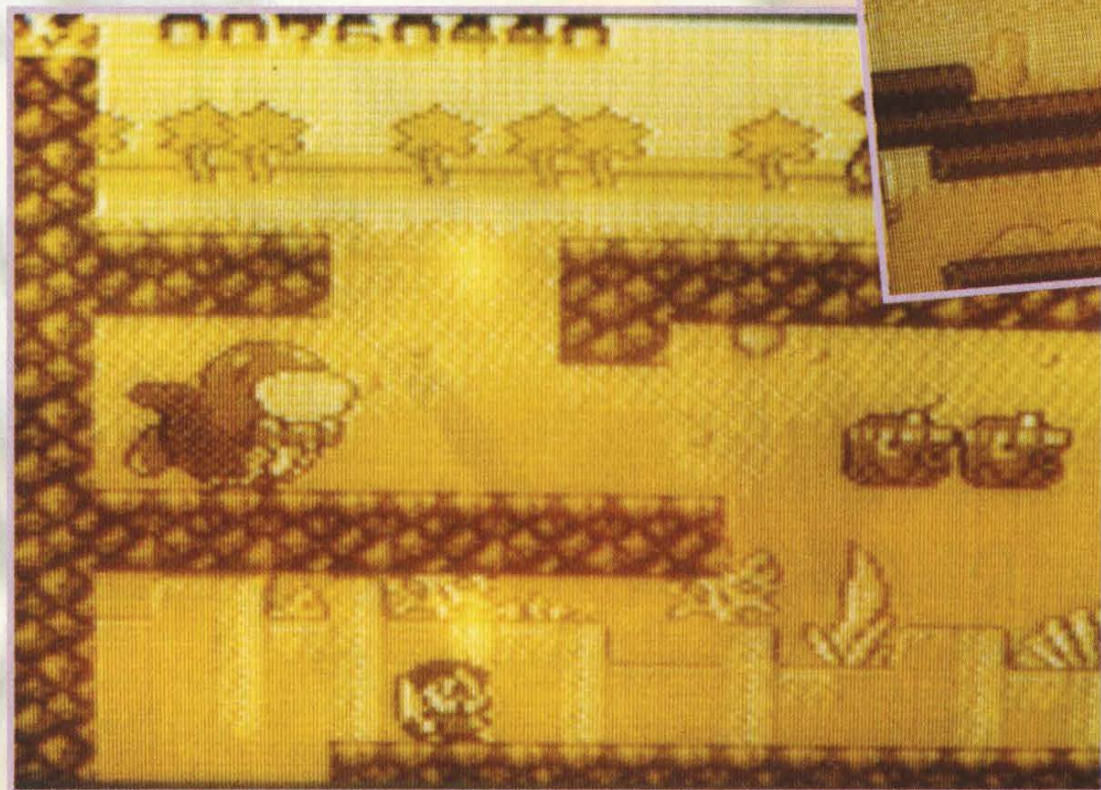
Fa un po' freddino da queste parti, eh?

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Buona tridimensionalità - Non molto varia	83
SONORO + Buona musica iniziale	75
GIOCABILITA' + Molte e varie possibilità	79
BULLFROG	79

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

PARASOL STARS
RAINBOW ISLANDS II

Avete presente i due eroi di mille (si fa per dire) altre avventure, i due teneroni trasformati in draghetti e poi ritrasformati in teneroni?

Esattamente, sono proprio loro: Bub e Bob. A dire il vero uno solo di loro è tornato (perlomeno in questa versione Game Boy). Tutto cominciò così: un bel giorno il caro vecchio e tondo Bub si trovava in vacanza alle Hawaii (era la prima volta che si separava da Bob, persino i cattivi che avevano rapito loro entrambe le damigelle lo sapevano, e quindi aveva bisogno di mooolto riposo per riprendersi dallo shock); spaparanzato sulla spiaggia si stava arrostendo come un hot dog troppo corto quando un incredibile dubbio lo colse: non è che, mentre lui e Bob erano divisi un qualche cattivone stava pianificando una conquista termonucleare globale dell'intero universo? Magari proprio in quel momento qualcuno stava disseminando interi mondi (dopo averli divisi in sette livelli) di terribili mostri con l'unico scopo di distruggere e devastare tutto quanto! Ma no - si disse Bub - devo solo riprendermi ed evitare di sciogliermi al sole delle Hawaii...

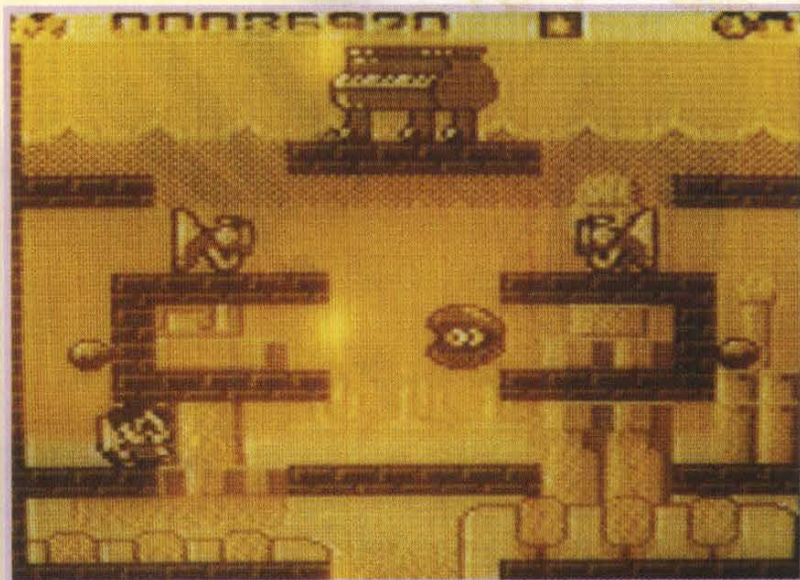
Proprio quella sera, dopo essere tornato in albergo Bub gettò un'occhiata fuori dalla finestra e cosa vide? Un gigantesco signore elettronico stava dividendo la Terra in sette livelli, disseminandone ognuno di spaventosi mostri intergalattici! Prontamente il nostro eroe galattico si gettò fuori dalla "finestra" - direte voi - no! Dalla porta dell'albergo e, dopo aver evitato per un pelo una Ferrari rossa che passava di lì, afferrò il primo oggetto a portata di mano (un ombrellone da spiaggia formato mignon) e si mise a smontare i neoarrivati mostri uno a uno... La tecnica è molto semplice: basta raccogliere con la punta dell'ombrello delle gocce d'acqua o altri materiali (fuoco, lampo e stella per essere precisi. E non chiede-

Cosa ci fanno i maialini nel bosco?

Ma ci troviamo in un bosco?

E' meglio stare attenti a quei bestioni...

A giudicare dalla posizione di Bub forse è un po' tardi per usare l'ombrello (si trova sott'acqua)

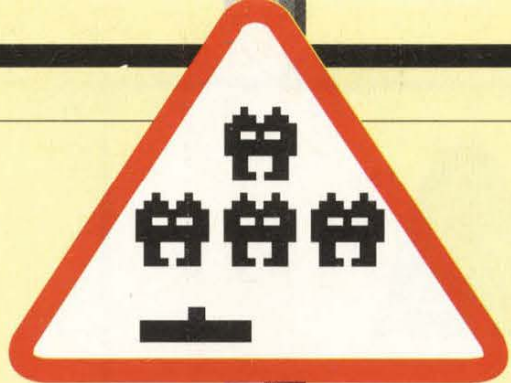
"Già sono tondo, se poi m'ingozzo con quel gelatone e quella fragolona..."

temi come sia possibile, in fondo anche quelli che inventano la trama di un gioco devono aver diritto a una "licenza poetica" di qualche tipo), e, dopo averli portati un po' a spasso, scagliarli con violenza contro gli avversari. Raccogliendo un po' più gocce ne formerete invece una gigante che, una volta liberata, inonderà tutto il livello.
La trama rivista e corretta è più o meno questa e il vostro compito è quello di aiutare l'intrepido panciottone a salvare l'intero universo. Come compito è forse un po' gravoso, ma bisogna dire che tutto quanto è già stato fatto in altre dimensioni (a sedici e otto bit) ed è risultato oltremodo piacevole. Anche questo formato per Game Boy è decisamente ben fatto: la grafica tondeggiante è decisamente fedele all'originale e la giocabilità è alquanto invariata. L'unica pecca, se così si può chiamare, di questo gioiellino è di essere uscito per ultimo rispetto agli altri formati ed essendo uguale agli altri forse verrà snobbato da coloro che di macchine ne posseggono più d'una (e, naturalmente, hanno anche un'altra versione del gioco). Ma se questo non è il vostro caso e vi piacciono i platform tondi non potete farne a meno.

Ulli

Beccati 'sto goccione, tamburillo!

Finitttooo!

GAME BOY	
GRAFICA + tonda e carina	84
SONORO + musichette decenti	80
GIOCABILITA' + schema collaudato e divertente - forse un po' datato	93
TAITO/OCEAN	89

Nintendo
GAME BOY™
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
SNEAKY SNAKES™
OFFICIAL
GAME LINK
GAME PAK
TRADEWEST
LICENSED BY
Nintendo
Official
Nintendo
Seal of Quality
Quella degli Sneaky Snakes è la storia di due paffuti serpenti: Attila e Genghis. Più che mai decisi a liberare la serpentella Sonia, rapita dal malefico Nibler, i nostri eroi non esitano a farsi largo fra nemici di ogni sorta...
TRADEWEST
TOYS
LEADER

SUPER EDF

Dopo il concorso misterioso nello scorso numero (vedi recensione di Lemmings), questo mese batto un altro record ed entro nel Guinness dei Primati: il maggior numero di recensioni per Super Nintendo in una pagina.

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Troppi anelli per le mie cinque dita...

Grafica carina, discreto uso del parallasse, alcune zoomate nello sfondo e sporadici rallentamenti, rappresentano le caratteristiche tecniche, oltre a una colonna sonora davvero ben orchestrata, di questo shoot 'em up a scorrimento orizzontale della Jaleco ora disponibile anche per il vostro Super Nintendo. Il difetto principale è (a parte quel maledetto SUPER davanti al nome) il non consistente numero di livelli e l'eccessiva difficoltà che incontrerete nel tentare di eliminare anche a livello EASY il mostro finale, una specie di tartarugone enorme che vi insegue a velocità supersonica. Io non ci sono mai riuscito. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + ottimi fondali	92
SONORO + musiche coinvolgenti	91
GIOCABILITA' - frustrante alla fine del gioco	86
JALECO	88

GIOCATORI	1
LIVELLI	TANTI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

THE ADDAMS FAMILY

Bello, bello, bello! E non ci hanno neanche messo un Super davanti! Gomez alla riscossa deve andare a salvare i membri della sua allegra famiglia, sperduti nei meandri della lugubre magione degli Addams. Un platform imperdibile alla Mario World; l'unico, vero successone della Ocean. Un comodo sistema di password vi permetterà di ricominciare dall'ultimo evento significativo (salvataggio di parente o uccisione di mostro gigante) portato a compimento. Longevità più che assicurata dall'area di gioco e da una difficoltà sapientemente dosata. Se avete un Super Nintendo e amate i platform, andate istantaneamente a comprarlo. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Gomez alla riscossa in stanza bonus

Meglio stare alla larga da quei tizi...

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + fluidissima e ben disegnata	91
SONORO + l'ineguagliabile sigla del telefilm + e altri motivetti	92
GIOCABILITA' + longevo + ben calibrato in difficoltà	92
OCEAN	92

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

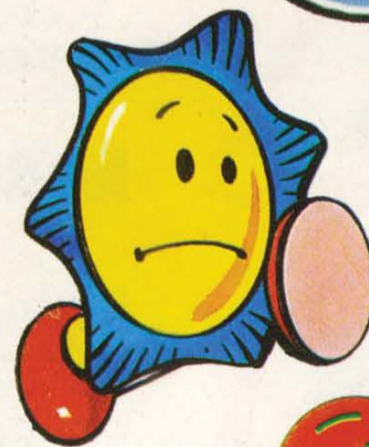
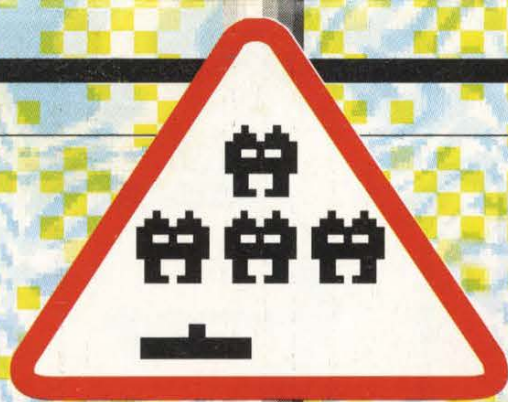
ROBOCOP 3

Deludente conversione di un film non ancora uscito nelle sale, Robocop 3 è in sostanza un misto tra un beat 'em up a scorrimento orizzontale e un platform, intervallati da stage a scorrimento in verticale in cui la visuale ci mostra il protagonista che sorvola la città col suo Jetpack. Punti dolenti: animazione degli sprite mal realizzata, azione lenta, difficoltà elevata. Il consiglio: cercate qualcosa di meglio in giro. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Tutti i muscoli del mondo non potranno mai fermare Robocop!

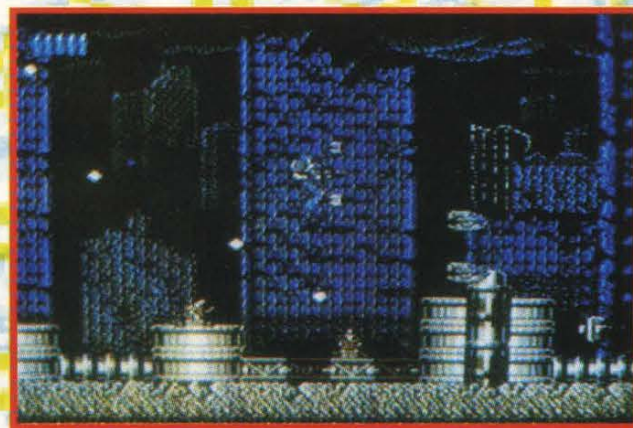
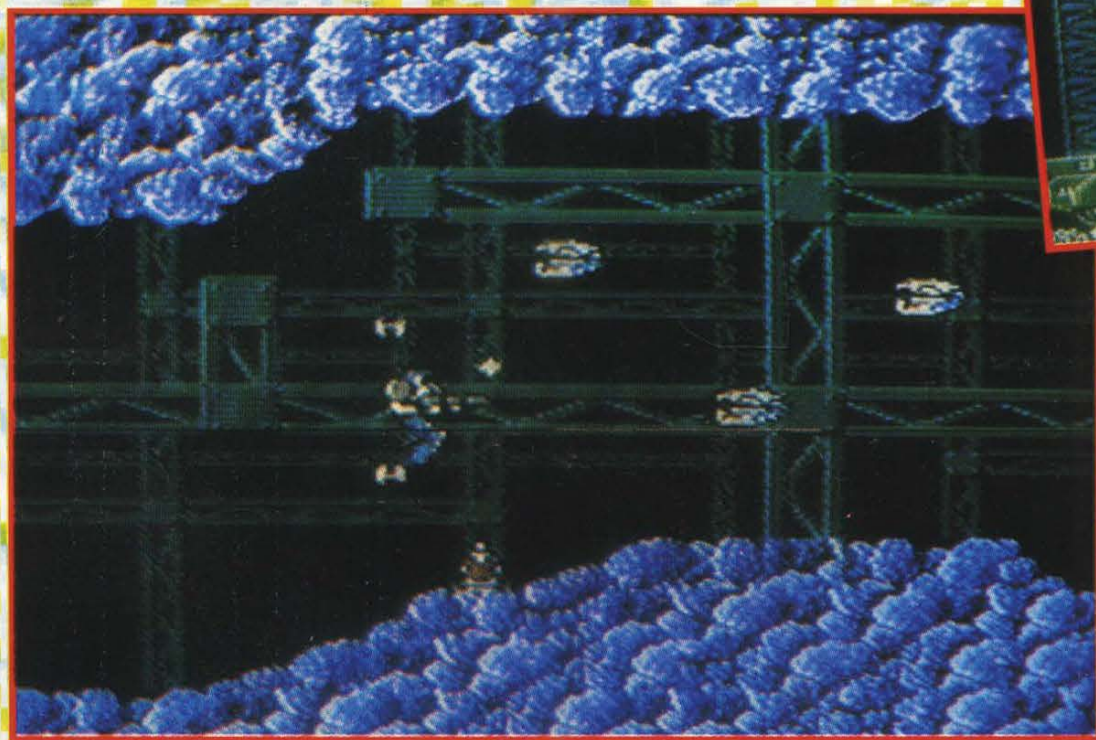
SUPER NINTENDO	
GRAFICA + fondali accettabili - pessime animazioni	71
SONORO + musiche nella media - scarsi effetti sonori	75
GIOCABILITA' + discretamente lunga l'area di gioco... - ... ma noioso visitarla tutta.	65
OCEAN	68

ENTRA
IN GIOCO
CON....
SEGA™
Master System™
THE NEWZEALAND STORY
KIWIS IN A SPIN!
A SPASSO
CON I CURIOSISSIMI KIWI!
Tiki il Kiwi è fra i principali interpreti di questa divertente avventura, numero 1 nelle sale giochi. Devi badare a tutto ciò che vola, visto che il tuo compito non è tra i più facili. Devi infatti guidare Tiki attraverso le isole di New Zealand, in mezzo a intricati labirinti ed insidiosi nemici. Tutto questo per liberare i tuoi amici e annientare il malvagio Wally Walrus nello scontro finale.
TECMAGIK™
TOYS®
LEADER
CADARIO
TECMAGIK (ENTERTAINMENT) LTD.
© TAITO CORP. Licensed from TAITO CORP.
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM.

Action in NEW YORK

74

GIOCATORI	2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Aò, ma quanti sò 'sti alieni che 'gne ggiorno me 'taccano la tera?

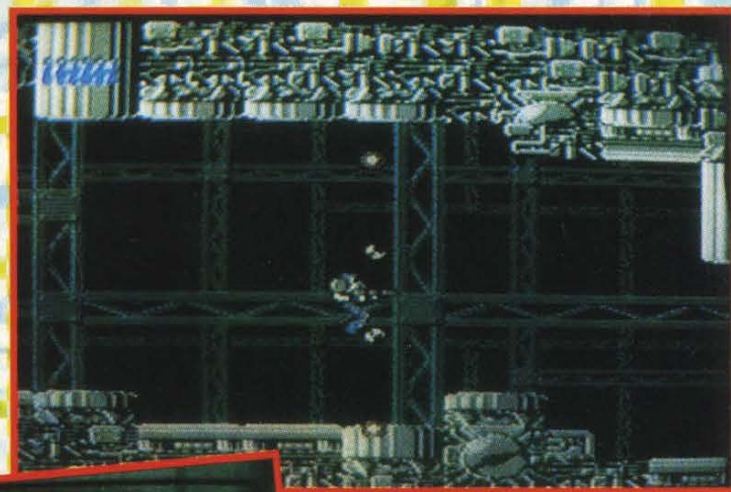
Ecco, per la felicità di grandi e piccini, un nuovo shoot 'em up per NES. Questa volta il protagonista è un audace "mezzo omo e mezza macchina", che si trova di fronte a una New York infestata da un'orda di alieni (ma va?).

Un paesaggio un po' tetro...

Quale mai sarà il suo compito? Come dici? Secondo te deve preparare la colazione per l'esercito terrestre?

Ma le caverne ce le mettono proprio dappertutto

Nooooooo! Come? Deve andare a fare la spesa per il suo colonnello? Nooooooo! Semplice, deve blastare i suoi nemici senza farsi colpire (e chi l'avrebbe mai detto?). E adesso? Non venite a dirmi che volete anche sentire una storiellina su questo "originalissimo" gioco... Beh, se volete proprio sentirla... andate dal vostro bravo nonnino e fatevi raccontare Cappuccetto Rosso o Biancaneve, che come favolette introduttive vanno benissimo.

Ciao Sparellone! Sono qui solo per te!

Passiamo quindi alla descrizione di AINY. Il vostro sprite è un simpatico cyborg dotato di razzi, che volteggia nel cielo di N.Y. sparando all'impazzata contro vari tipi di nemici, dai supermega cannoni laser agli scarrafoni combattenti. La vostra potenza di fuoco è già notevole fin dal primo livello: avrete a disposizione un mitraglione e due simpaticissimi cannoncini che vi roteano intorno, che potrete anche governare manualmente. Andando avanti potrete anche usufruire di alcuni bonus che vi faranno schizzare più veloci e che vi permetteranno di cambiare arma. Scendendo nei particolari più squisitamente tecnici, posso dirvi che

Mi ricorda un po' Scramble...

la grafica non è stupefacente: schermate a volte confuse, sprite non eccezionale e scroll nella media. Per quanto riguarda il sonoro, tutto è nella media; mentre la giocabilità è medio-buona e la longevità è discreta, ma solo se amate questo tipo di giochi. E ora vi lascio al pagellino. Se vedemo!!!

Giancarlo "JACK" Albertinazz

NES

GRAFICA 73 + non malaccio - un po' confusa	73
SONORO 70 - sempre nella media	70
GIOCABILITA' 77 + discreta	77
INFOGRAMES	74

MAZIN

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Il titano d'acciaio e l'enorme creatura biomeccanica si squadrarono in silenzio. Il vento urlava incessantemente spazzando la pianura e sollevando nubi di polvere che andavano a offuscare il sole morente. Il mostro si piegò sulle quattro zampe, pronto a spiccare un balzo e ringhiò in maniera sommessa. Il gigante sollevò minaccioso la spada, mosse in avanti il piede sinistro e tuonò: "Ehi, piccolo, è vero che il tuo è a colori?". Cominciò a correre e saltò verso l'alto.

Finalmente un po' di serietà! Dopo vagonate e vagonate di persone comuni autoproclamatesi "difensori della terra" e armate con ogni sorta di laser, cannoni, bombe & gadget vari, ecco una persona seria e accreditata che si fa carico dell'annoso problema delle invasioni da parte degli extraterrestri. Non stiamo parlando di un qualsiasi Bill, Bob, John, Joe o Venanzio, ma di lui, l'unico, l'assoluto, l'inconfondibile (squillo di tamburi e rullo di telefoni)... Mazinga! Yippeeeee! Yeah! Hooray! Beep beep! Dopo anni e anni di assenza dalla scena (italiana, perlomeno - a dire il vero la serie a cartoni la davano fino a due mesi fa, lasciamo perdere quindi) è tornato uno dei robottoni che più ci hanno fatto sognare "nel periodo della nostra infanzia" per fare piazza pulita di tutta la marmaglia aliena che è riuscita a invadere la Terra (durante la sua assenza) e frantumare tutte le città disponibili.
Che bello! Stiamo già tutti immaginando valanghe di Fulmini Laser, Tifoni Spaziali, Missili Centrali e così via. E invece niente! Come si può notare dalle foto, l'aspetto del nostro eroe di latta alto dieci piani è notevolmente cambiato con il passare degli anni: il "guscio esterno" è palesemente elaborato, più fine, assomiglia di più all'armatura di un cavaliere che a un robottone qualsiasi, e soprattutto (sembra) è cambiato l'interno: Mazinga non è più guidato da "un tizio qualsiasi", si guida da solo. Da quanto abbiamo potuto capire, infatti, il nostro eroe è un tizio strano vestito con l'armatura di cui sopra capace di cambiare taglia a piacimento, quindi niente più laser, missili e cose del genere ma solo la cara e vecchia Spada Diabolica (che molto probabilmente ha anche cambiato nome, ma non importa. Tra l'altro questo qui non è nemmeno Mazinga, ma Mazinga Z. Sono cose che capitano...). Con la sua arma il nostro caro signor M può fare di tutto, colpi alti, bassi, medi, "raffiche" (con una spada?), infilzare dall'alto, farla roteare a supervelocità e così via.

Cocktail di nemici. Il ciambellone a sinistra è uno di quelli senza mani

Il gioco fondamentalmente è un picchiaduro in stile Golden Axe: Mazinga & la sua spada (anzi, no, vi prego, fatemelo scrivere almeno una volta, dai su: "Mazzinga". Ooh, ci voleva) devono attraversare una serie di livelli a scorrimento rigorosamente orizzontale affrontando frotte di alieni armate di pugni, spade, lanciafiamme e così via. Ovviamente (lo sanno anche i bambini) non tutti gli alieni hanno le mani, quindi alcuni saranno costretti a rotolare e sbavarvi addosso "in mancanza di meglio". Per potervi liberare di loro potrete fare uso, oltre delle vostre comuni abilità di spadaccino, di una speciale mossa consuma-energia che farà roteare come un pazzo il vostro perso-

No! Non conosco nessun dentista!

Scusi, io volevo acquistare un paio di scarpe

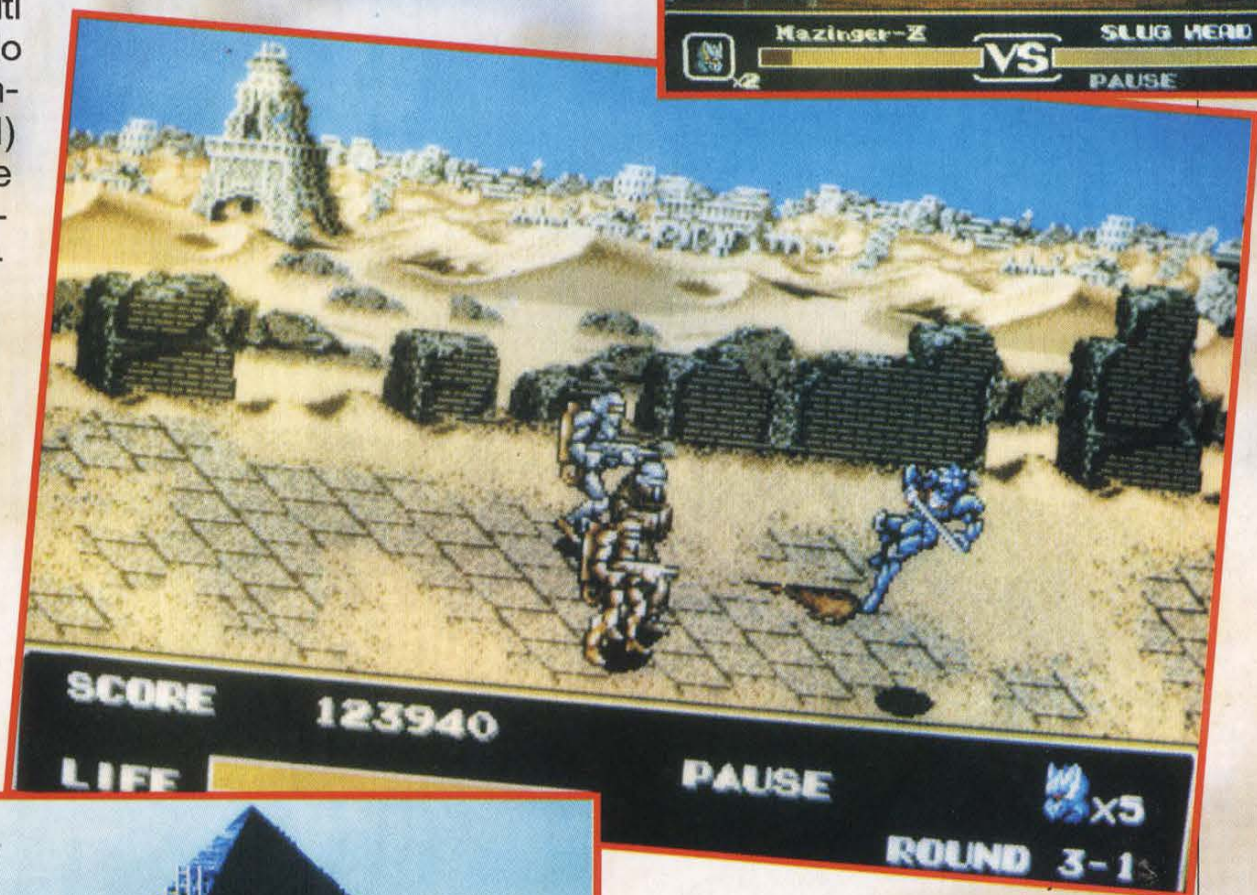
Io odio gli insetti!

SAGA

naggio e vi farà tirare su tutta la cena.
Dopo aver superato un dato numero di questi livelli, avrete l'onore e il piacere di confrontarvi con uno di quei famosi mostroni alti dieci piani che hanno reso famosa la serie di

Siamo in "Mazinga", per Zeus! Mica in "Tom & Jerry"

Mazinga: la visuale a questo punto cambia, e al posto di un sacco di omini piccolissimi che si picchiano avrete due tizi giganteschi che si ammazzano. Questa fase è paragonabile più o meno a una specie di Street Fighter II in versione più "strategica" ma non per questo meno divertente: al posto dei normali cartoni avrete a disposizione il vostro spadone (oo-er) da gestire un po' come vi pare, tra parate, affondi, colpi di taglio e così via. Da notare che in questa fase i programmatori sono riusciti a schiaffare "come gadget" lo scroll del pavimento (in stile SFII) con lo stesso che cambia a seconda della prospettiva.
Senz'altro la seconda è la fase più interessante: le animazioni sono spettacolari, così come il dettaglio riservato ai personaggi e i movimenti sono davvero molto credibili. L'unico, vero difetto è rappresentato dalla difficoltà di questi scontri: al livello normale ammazzare anche il secondo boss è un impresa, figuriamoci al livello difficile! La sezione "Golden Axe" è molto giocabile e sfoggia sprite piccoli

Molto medievaleggiante, questo scontro!

Ma non vale coi lanciafiamme contro la spada!

Pigliati questo, me stesso cattivo!

ma incredibilmente definiti e animazioni a dir poco fantascientifiche. La fortuna di questo gioco è costituita dal fatto che è un mix tra due generi differenti e non presenta sempre un solo schema di gioco, il che lo rende decisamente più vario e interessante dei normali giochi "singoli".

Idinosauri mi piacciono ancora meno degli insetti.

Insomma, interesserà senz'altro i fan (numerosi) di uno dei personaggi più famosi e ricordati, e a tutti quelli che desiderano un gioco divertente e realizzato con cura. "Positivo".

Marco Auletta

MEGADRIVE

GRAFICA + Fondali interessanti + Animazioni eccezionali	93
SONORO + Buoni effetti + Musiche orecchiabili	81
GIOCABILITA' + 2 al prezzo di 1! - Un po' difficile	90
DYNAMIC	89

Via Veturia, 68
00181 Roma

**TELEFONATECI!!!
ABBIAMO I PREZZI
PIÙ BASSI D'ITALIA**

Tel. (06) 786825
Fax (06) 786174

**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!**

ARRIVI SETTIMANALI DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE

SUPER NES

SUPER NES + SUPERMARIO + 2 PAD
L. 339.000

SUPERSCOPE + 6 GAMES
L. 119.000

LE NOVITÀ

ADAMS FAMILY II
ALIEN VS PREDATOR
BATMAN RETURN
BATTLETECH
BAZOOKA
BULLS VS BLAZER
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
CLUE
COOL WORLD
CYBERSPIN
DEVIL SWORD
F1 EXAUST HEAT II
F1 HERO
FATAL FURY
FIREPOWER 2200
FLYING HERO
GHOST BOY
H. HUMONGOUS
HUMAN GPRIX
J. CRUSH PINBALL
JIMMY CONNORS TENNIS
JOE & MAC II
KIKI TAKAY
KINGS OF RALLY
LETHAL WEAPON
MAGICAL QUEST
MONOPOLY
NORTH STAR KEN VI
OUT OF THIS WORLD
POWER ATHLETE
PRINCE OF PERSIA
PSYCHO DREAM
PUSH OVER
RANMA 1/2 PART 2
RUSHING BEAT RUN
STARFOX
STREET FIGHTER II
SUPER HIKURRIMEN
SUPER KICK OFF
SUPER STAR WARS
TECMO NBA BASKETBALL
THE COMBATRIBES
TINY TOON'S ADVENTURE
WALKEN
VOLLEYBALL COIN OP
VOLLEYBALL TWIN
WARPSPEED
XMEN-SPIDERMAN

I CLASSICI

ACTRAISER
AMAZING TENNIS
AXELAY
CACOMA KNIGHT
DEATH VOLLEY RALLY
DESERT STRIKE
F-ZERO
FINAL FANTASY II
GOAL
GUNFORCE
HOME ALONE II
HYPERZONE
JAMES BOND JR.
JOHN MADDEN 93
KRUSTY FUNHOUSE
LEMMINGS
MYSTICAL NINJA
NCAA BASKETBALL
QBERT III
RIVAL TURF
RPM RACING
SKULL JAGGER
SPACE MEGAFORCE
STG STRIKE GUNNER
SUPER BOWLING
SUPER GHOULS&GHOST
SUPER MARIO KART
SUPER TENNIS
TETRIS II
TMNT IV
WING COMMANDER
WINGS II
WORLD CH. BOXE
XZONE
ZELDA III

MEGADRIVE

MEGADRIVE + STREETS OF RAGE 2
L. 299.000

MENACER + 6 GAMES
L. 119.000

LE NOVITÀ

ANDRE AGASSI TENNIS
ARIEL LITTLE MERMAID
BATMAN REV. JOKER
BATMAN THE RETURN
BIO HAZARD BATTLE
CAPITAN AMERICA
CHAKAN
CHAMPIONSHIP PRO AM
CLUE
DEADLY MOVES
DOUBLE DRAGON III
ECCO THE DOLPHIN
EX-MUTANTS
G-LOC
GADGET TWIN
GLOBAL GLADIATORS
GODS
INDIANA JONES L. CRUS.
J. LEAGUE SOCCER
JOE MONTANA III
LEADERBOARD GOLF
LIGHTING FORCE
LOTUS TURBO CHALLENGE
MEGA SAGA
MONOPOLY
MUHAMED ALI BOXING
NBA ALL STAR CHALL.
OUTLANDER
PAPERBOY II
PGA TOUR GOLF II
PIG SKIN FOOTBRAWL
PRO QUATERBACK
RISKY WOODS
ROAD RUSH II
ROGER CLEMENCE BASER
ROLO TO THE RESCUE
STREET OF RAGE II
T2 ARCADE GAME
TALESPIN
THE KICK BOXING
TMNT IV
TOXIC C RUSADERS
WORD OF ILLUSION

I CLASSICI

ALISIA DRAGON
CHUCK ROCK
DAVID ROBINSON S.COURT
DEATH DUEL
DOUBLE DRAGON
F22 INTERCEPTOR
FERRARI F1 GPRI X CH
GAMEFIRE
GHOULS&GHOST
GREAT WALDO SEARCH
HOME ALONE
JENNIFER CAPRIATI TENNIS
LEMMINGS
MARIO LEMIEUX HOCKEY
PREDATOR II
SENNA MONACO GP II
SHADOW OF THE BEST II
SHINING IN THE DARKNES
SONIC II
SPLATTERHOUSE II
STREET OF RAGE
SUPER BATTLE TANK
SUPER OFFROAD
TERMINATOR
WONDERBOY
WORLD TROPHY SOCCER
WWF WRESTLING MANIA

GAME GEAR

GAMEGEAR + 1 GAME
L. 269.000

GAMEGEAR
L. 249.000

AERIAL ASSAULT
ALIEN III
ARCH RIVALS
ARIEL LITTLE MERMAID
BARE KNUKLE
BART SIMPSON
BATMAN THE RETURN
CASTLE OF ILLUSION
CHAKAN
CHASE HQ
CHESSMASTER
CHUCK ROCK
COLUMNS
CRYSTAL WARRIORS
DEFENDER OF OASIS
DELVISH
DONALD DUCK
G-LOCK
INDIANA JONES
KICK OFF
LEADERBOARD GOLF
LEMMINGS
MARBLE MADNESS
NINJA GAIDEN II
OLIMPIC GOLD
OUTRUN
OUTRUN EUROPA
PACMAN
POPILS
PREDATOR II
PRINCE OF PERSIA
SENNA MONACO GP II
SHINOBY II
SLEADER
SONIC II
SPACE HARRIER
STREET OF RAGE
SUPER OFFROAD
SUPER SPACE INVADERS
TAZMANIA
TERMINATOR
TKO BOXING
WAKE OF VAMPIRE
WALL OF BERLIN
WIMBLEDON TENNIS
BATMAN II
BEST OF THE BEST
BONC ADVENTURE
BUGS BUNNY II
CRASH DUMMIES
DARWIN THE DUCK
DIG DUG
DUCK TALES
EMPIRE STRIKE BACK
FLINSTONES
LA SIRENETTA
MARIOLAND II
MC DONAL LAND
MEGAMAN III
MR. DO
NINJA TURTLES II
PARASOUL STAR
PRINCE OF PERSIA
RACE DRIVING
ROKY & BULLWINKLE
S. HUNCHBACK
SIMPSON II
SPEEDBALL II
SPIDERMAN II
STAR WARS
SUPER OFFROAD
TERMINATOR II
THE HUMANS
TIP OFF
TOM & JERRY
TOP GUN
WWF WRESTLING II

GAME BOY

GAMEBOY + TETRIS
L. 149.000

ALIEN III
AVENGER SPIRITS
BARBIE

MEGA CD

MEGA CD
L. 499.000

AFTER BURNER III
BASEBALL STAR 2020
BLACK HOLE ASSAULT
CHUCK ROCK (SCD)
COBRA COMMAND (SCD)
ERNEST EVANS
HEAVY NOVA
HOOK (SCD)
KRISS KROSS (SCD)
PRINCE OF PERSIA
PRINCE OF PERSIA (SCD)
ROAD AVENGER (SCD)
ROAD BLASTER FX
SEVEN SHARKS (SCD)
SOUL FEACE
SUPER ALESTE
TIME GAIL
WOLFCHILD (SCD)
WONDER DOG
WONDER DOG (SCD)

NEO GEO

NEO GEO SYSTEM
L. 599.000

JOYSTICK ORIG. NEO GEO
L. 149.000

MEMORY CARD
L. 599.000

SUPER FIDE KICK
WORLD EROES
KING OF MONSTER II
SOCCER BRAWL
FATAL FURY 1
FATAL FURY 2

**TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA. I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA.
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI. SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE.**

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

81

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Ah, ah, aspetta che trovi una spranga d'acciaio e vedi come ti concio... Come dite? Non è Road Rash? Vuol dire che non posso picchiare gli avversari? Ma allora che gusto c'è, scusate?

Un po' di castelli in Germania, eh?

Una tranquilla corsetta in campagna...

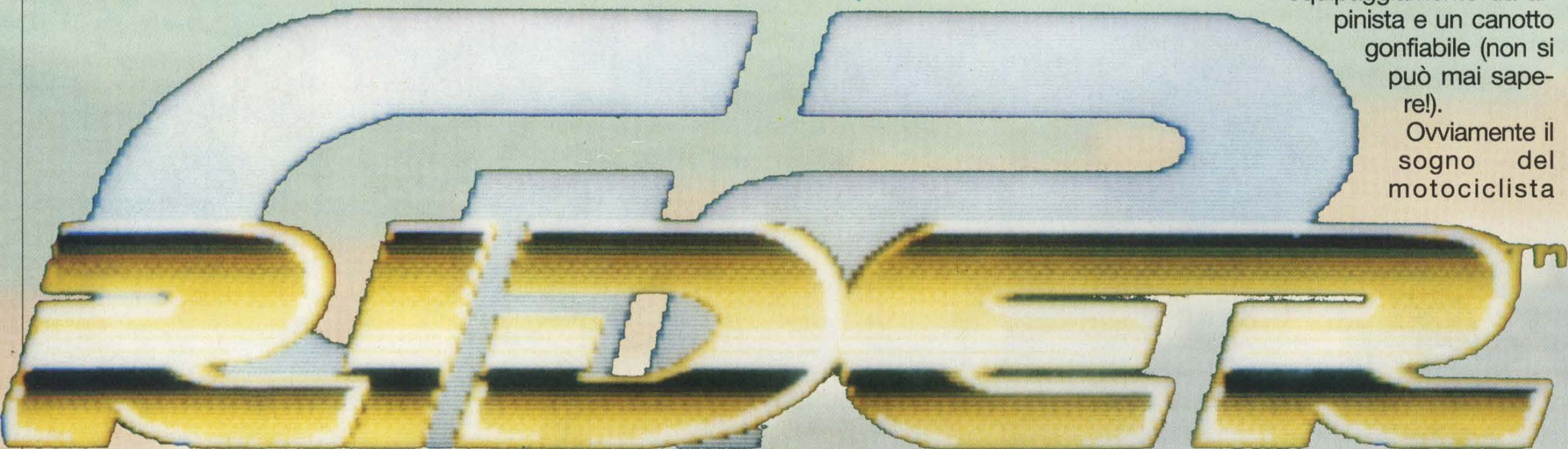
A volte va bene, a volte invece...

Esistono due categorie principali di motociclisti: quelli che si sono trovati seduti su una moto per caso, perché fa scena o perché credono di evitare il traffico, e quelli che da sempre nutrono una passione innata nei confronti di tutto ciò che sfreccia su due ruote, dalle biciclette truccate alle automobili monche. Questi ultimi tendono a dimostrare il proprio amore per i rombanti centauri fin da piccolissimi, lanciandosi giù per discese allucinanti a bordo del proprio triciclo, emettendo versi inumani per simulare un motore senza marmitta, e continuano a restarvi ostinatamente fedeli per tutta la vita, truccando in maniera ignobile la propria sedia a rotelle.

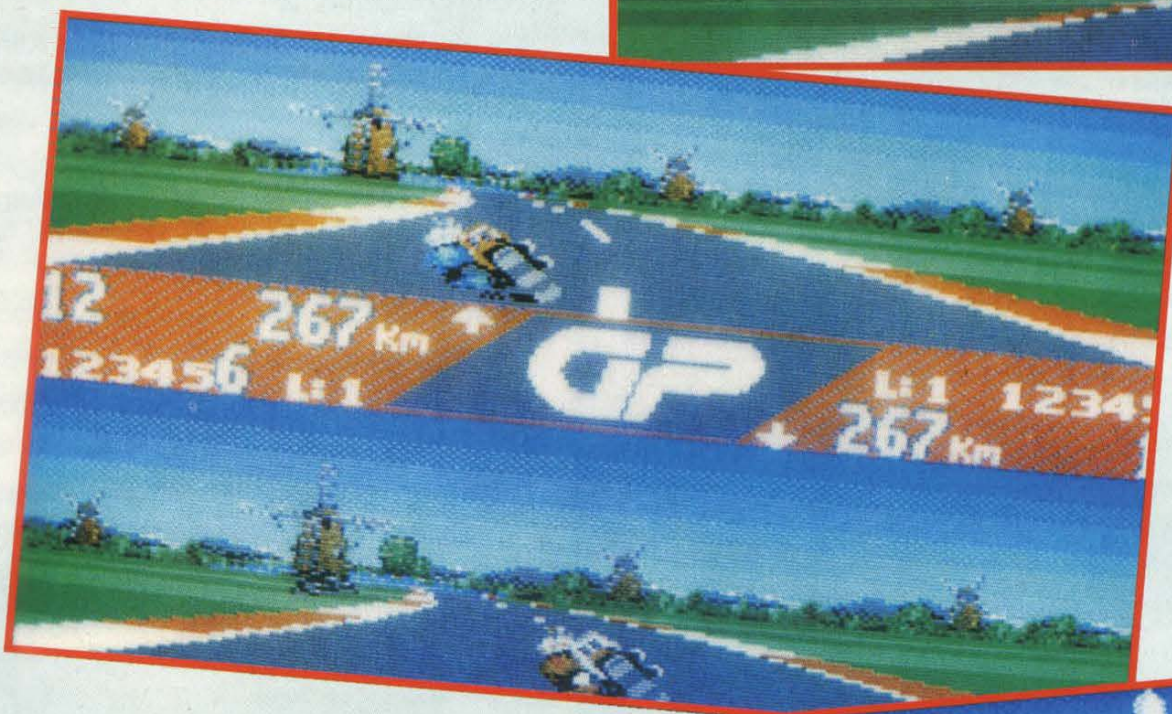
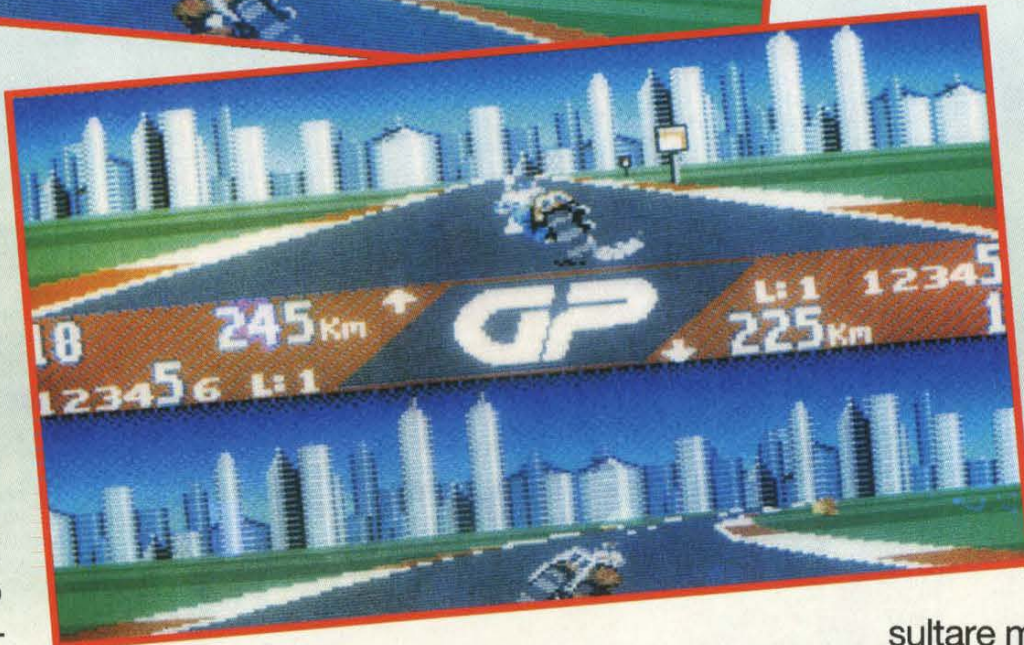
Il motociclismo non è un hobby come tanti altri, bisogna sentirselo nel sangue (soprattutto quello che si sparge sull'asfalto dopo aver perso il controllo del mezzo). Il vero centauro sa perfettamente come funziona il suo mezzo ed è in grado di smontarlo e rimontarlo in meno di dieci minuti, avanzando rigorosamente una manciata di viti e bulloni (in genere quelli che tengono attaccato il manubrio o fanno funzionare i freni...). Ovviamente sono iperaggiornati, e niente di ciò che viene messo sul mercato sfugge al loro attento e vigile occhio. Il motociclista per vocazione ha inoltre sempre con sé tutto quello che può servire: stracci, benzina di riserva, cucina da campo, tenda, viveri per alcune settimane, equipaggiamento da alpinista e un canotto gonfiabile (non si può mai sapere!).

Una giornata uggiosa a Parigi...

Ovviamente il sogno del motociclista

GP RIDER

Notate la moto nella parte inferiore dello schermo, ma soprattutto notate le scintille...

La House of Lords fa da sfondo alla pista britannica...

Vediamo di non andare a sbattere contro i mulini a vento come un certo Don...

doc è di riuscire a partecipare a qualche importante gara, magari vincendola anche. I più fortunati si esibiscono in agghiaccianti quanto spettacolari evoluzioni, saltando 85 autotreni carichi di nitroglicerina bendati e senza mani (da quando in qua gli autotreni hanno occhi e mani? NdAlex), altri si affermano nel campo del moto cross, altri ancora sfrecciano per le piste di tutto il mondo a cavallo di bestie da oltre 250 km/h. Ai meno fortunati invece non resta che restare a casa, comprare una bella console, cercare qualche simulatore carino e sfogare la propria rabbia.
Finora i motociclisti frustrati possessori di un Master System non avevano modo di rifarsi delle cocenti sconfitte avute sull'asfalto, ma a questo problema ha prontamente risposto la Sega, sfornando GP Rider, un'ottima simulazione che vi permetterà di sognare un po' a occhi aperti.
Come è ormai d'uso in tutte le simulazioni di questo genere, esiste la possibilità di giocare da soli o contro un amico. La seconda opzione è sicuramente più divertente, sempre che non siate misogini, ma anche sfidare il computer non è niente male. Purtroppo non esiste la possibilità di cambiare moto a mano a mano che si procede nel gioco (il che è anche abbastanza comprensibile. Pensate se a metà del campionato mondiale classe 500 si presentasse uno con una bella 750 pretendendo di correre con gli altri...), ma prima di iniziare ogni singola competizione c'è comunque la possibilità di apportare alcune piccole modifiche, per rendere più funzionale il proprio mezzo, e di cambiare le gomme (troppa grazia). Oltre al campionato vero e proprio, in cui si passa da un circuito all'altro accumulando punti, esiste anche la possibilità di allenarsi sulla pista "Arcade", appositamente studiata per familiarizzare con i comandi, o di eseguire gare singole in uno qualsiasi dei numerosissimi percorsi sparsi un po' ovunque per il mondo.
Prima di scendere in pista si può scegliere se montare un cambio automatico o manuale, un motore più o meno tirato e le gomme da pioggia o da asciutto. La competizione, qualsiasi opzione di gioco abbiate scelto, comprende sempre un giro di qualificazione dal quale dipende la posizione che si andrà a occupare all'interno della griglia di partenza.
GP Rider è sicuramente il miglior gioco di simulazione motociclistica mai apparso sul Master System (forse dipende dal fatto che è anche l'unico degno di tale nome). I movimenti sono fluidi e la moto conserva sempre una discreta stabilità, e

l'opzione del cambio automatico, anche se implica una minore ripresa, rende il tutto decisamente più immediato. I fondali sono discreti, anche se ripetono in eterno uno stesso motivo (lo sapevate che il circuito tedesco è letteralmente circondato da castelli identici tra loro? Sempre detto che sono un po' pazzi da quelle parti)(perké? Z'é forse kualkosa che non fa? NdAlex), e gli sprite delle moto svolgono ottimamente la propria funzione, con tanto di fiamme ogni volta che cadono sull'asfalto. Peccato solo che sia un po' troppo semplice e che alla lunga possa risultare monotono.

Vabbè che in America fanno i grattacieli, ma così tanti poi...

Andrea Fattori

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + sprite fluidi - fondali ripetitivi	83
SONORO + buoni effetti sonori ma... -... sempre i soliti	80
GIOCABILITÀ + immediato - forse un po' monotono	82
SEGA	81

STAR W

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	5 scenari
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Lui si chiama Luca Camminacielo. Per vivere coltiva umidità su di un pianeta desertico, che già di per sé sarebbe caldo, se non fosse che ha ben due soli. In più pullula di topi di circa due metri (a cui lui si diverte a sparare dall'aereo).

Lei si chiama di cognome Pianoforta (Organa) ma tutti la chiamano principessa, per vivere fa la coordinatrice artistica di un club di burloni che ha scelto come nome dell'associazione Alleanza Ribelle, ma al momento passa il suo tempo dividendosi tra sonda mentale e il suo hobby attuale: scrutare intensamente il soffitto della sua cella. L'altro... Ci vorrebbe un'intera enciclopedia per poter tracciare esaurientemente il profilo psicologico e le principali attività di questo sbruffone-canaglia-perditempo-contrabbandiere-amico di Wookie-pilota di scassoni-ricercato-e faccia da schiaffi. Ma le folle sono entusiaste di un'unica, grande, NERA, carismatica figura, ovvero il consigliere personale dell'Imperatore, il Signore di Sith, il Grande Ansimante, Lo Schiaccia Carotidi di Corte, Sua Assoluta Perversa Biechità: Darth "Lato Oscuro" Vader.
Che cosa hanno in comune queste quattro personcine oltre a far parte dello stessa serie di film e di essere tutti e quattro, più qualche altro centinaio di persone, sul libro paga della Lucasfilm?

All'interno del Sandcrawler

La risposta è deducibile da quella cosa grande e colorata posta qua sopra (Non è Andrea, lui è sì grande e colorato, ma ha anche i baffi)(e la barba NdAlex). E' quella cosa che gli esperti del settore sono soliti chiamare con il buffo nome di titolo.
Star Wars per Game Boy. Finalmente diranno molti. Avete ragione dirò io. Ma finalmente

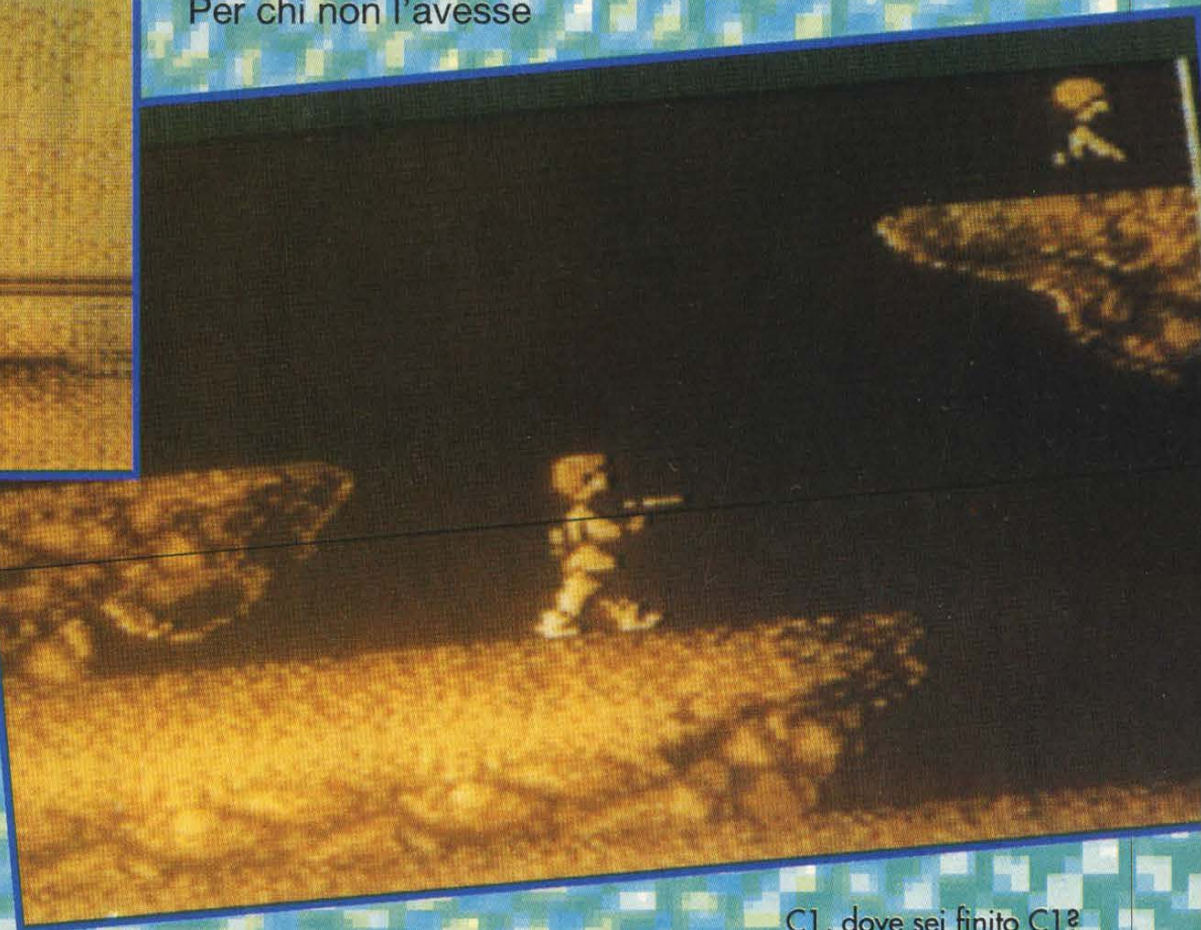
Foto di gruppo con leader

la Ubi Soft ha fatto uscire la sua piccola chicca, perché tale è il piccolo Star Wars, e tutti qui, da Super Star Wars (del mese scorso), a X-Wing (TGM & PC Action) la cullano amorevolmente. Il gioco è pressoché identico alla versione per NES recensita

Scorrazzando per il deserto col Landspeeder

WARS

Ma dove avrà parcheggiato Han Solo?

sul numero 6 di CM.
La storia del gioco è più o meno la stessa del film, e se volete conoscerla vi guarderete nuovamente la sopracitata pellicola. Nessuno qui vi dirà che il suddetto Ansimatore tiene prigioniera nella quidetta Morte Nera la suddetta Pianoforta, ma lei ha già spedito i piani della Stazione da Battaglia, in un droide, sul pianeta del sopracitato babbacchione, anche se lei sperava di consegnarli a Roby-Wan Kenoby. E che poi questi due, con una strana e moooOOOOOoolto potente torcia elettrica partono per liberare la fanciulla in compagnia del contrabbandiere di cui sopra e di un tappeto ambulante, ma finiscono per salvare la galassia, e assicurarsi il contratto per altri due film, forse altri tre, un paio di iose di libri e racconti e qualche miliardo di gadget assortiti (tra cui anche un gioco di ruolo).
Ma voi avete pagato per la recensione... Uhm (Per aver spiegazioni su tale intercalare leggete Ex-Mutants)... Bello, bello, bello.
Molto ben realizzato, strutturato su più livelli, di cui parecchi, quelli su Tatooine, tutti raggiungibili indipendentemente (più o meno) dai vostri progressi, tramite il land speeder che vi trovate a pilotare per mezzo deserto. Ottima la grafica, davvero realizzata come si deve (Luke sembra forse un po' troppo bambinesco, ma questo può anche non essere un difetto, corrisponde giustamente alla sua mentalità. Ma cosa vogliamo da uno che per vivere coltiva umidità!?). Bello, anche se un po' difficilotto, il Sand Crawler dei Jawas, e devo dire di aver letteralmente avuto un sobbalzo quando i miei occhi hanno potuto soffermarsi sulle armature stupendamente bianche e sull'incedere terrificantemente imponente delle Truppe d'Assalto Imperiali. Ah quale vista meravigliosa. Viene voglia di dire: "Gloria all'Impero".
Il sonoro? Nulla da ridire, anzi! Davvero buono. Ho una passione per il film, ed è davvero bello poterne riascoltare le musiche (anche se leggermente differenti) della colonna sonora come sottofondo per il gioco. Mirabile davvero l'idea di mettere nei pressi del Mos Esley Cantina (il bar di Tatooine dove Luke e Roby-Wan incontrano Han (Jan) e Chube) le stesse musiche che erano eseguite dalla banda di alieni (guardateli sullo sfondo!) durante il film.
Per chi non l'avesse ancora capito, e dal voto, e dalla pagella finale, e dal commento (ma c'è ancora in giro gente simile?), mi piace vagamente. Vabbè proprio per essere onesti Star Wars della Ubi Soft mi piace più che vagamente, ma anche imparzialmente, uscendo da quella carcassa consumata dal Lato Oscuro e incassata nella Armatura Nera che è ormai il mio corpo, bisogna dire che il gioco è davvero bello, merita letteralmente di essere comperato.
Il giudizio non può che essere questo ed è ugualmente indirizzato ad appassionati della saga, così come a desiderosi e smanianti possessori di Game Boy.

Christian "Morte ai Ribelli" Antonini

Bel posto Tatooine, pieno di caverne...

In città a fare due passi...

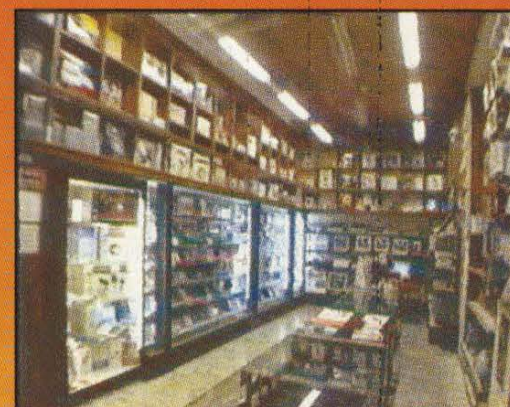
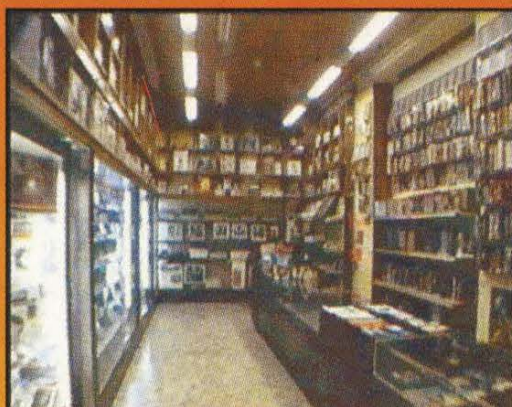
C1, dove sei finito C1?

GAME BOY	
GRAFICA + Bello il Deserto	83
SONORO + Belle le Musiche	77
GIOCABILITA' - A volte difficile + Molta libertà e longevità	91
UBI SOFT	88

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

Importazione diretta. Vendita anche per corrispondenza. Spedizioni in 24 ore.

Novità Super Nes

Super Aquatic Games	109.900
Football Fury	109.900
Alien 3	119.900
Batman Revenge Of Joker	119.900
Acclaims World Cup Soccer	119.900
Bram Stoker's Dracula	119.900
Daffy Duck & Marvin	119.900
Doomsday Warrior	119.900
Musha	119.900
NFL Football	119.900
Superman	119.900
Tazmania	119.900
Terminator 2	119.900
Aerobiz	129.900
Alien vs. Predator	129.900
American Gladiators	129.900
Batman Returns	129.900
Dragon's Lair	129.900
Fatal Fury	129.900
Guerilla War	129.900
Super Turrican	129.900
Terminator 2 Arcade	129.900
Tiny Toons Adventures	129.900
Tom & Jerry	129.900
Humans	139.900
Kawasaki Caribbean	139.900
Kendo Rage	139.900
Star Trek: Next Generation	139.900
Super Empire Strikes Back	139.900
Dungeon Master	149.900

Super Nes

F-Zero	119.000
Bill Lambeers' Combat Basket	119.900

Castlevania 4	119.900
Darius Twin	119.900
Ghouls'N'Ghost	119.900
Gradius 3	119.900
Hat Trick Hero	119.900
Legend Of Zelda	119.900
Lemmings	119.900
Nolan Ryan's Baseball	119.900
Pit-Fighter	119.900
Populous	119.900
Prince Of Persia	119.900
Rocketeer	119.900
Rpm Racing	119.900
Sd Great Battle	119.900
Sd Great Battle 2	119.900
Stg Strike Gunner	119.900
Super Adventure Island	119.900
Super E.D.F.	119.900
Super Ghouls'N'Ghosts	119.900
Super R-Type	119.900
Super Tennis	119.900
Super Valis	119.900
World League Soccer	119.900
Axelay	129.900
Chessmaster 2000	129.900
Contra Spirit	129.900
Cyber Formula	129.900
Gamba League Baseball	129.900
Gundam 91	129.900
King Of Monsters	129.900
Paperboy 2	129.900
Parasol Stars	129.900
Pro Soccer	129.900
Return Of Double Dragon	129.900
Super Pang	129.900
T.M.N.T. 4 Turtles	129.900
Wander Of Y's	129.900
Wings 2	129.900
Acrobat Mission	139.900
Augusta Golf	139.900
Final Fight	139.900
Gun Force	139.900
James Bond Jr	139.900
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	139.900
Parodius	139.900
Raiden Densetsu	139.900
Super Chinese World	139.900
Super Formation Soccer	139.900
Super Waka Land	139.900
Bazooka	149.900
Chuck Rock	149.900
Dimension Force	149.900
Hook	149.900
Mickey Magical Adventure	149.900
Nba All Star Challenge	149.900
Outer World	149.900
Power Athlete	149.900
Q*Bert 3	149.900

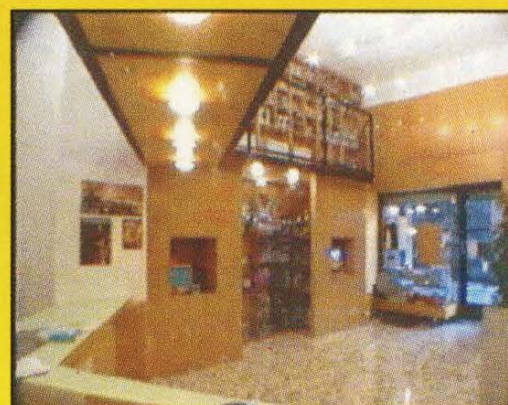
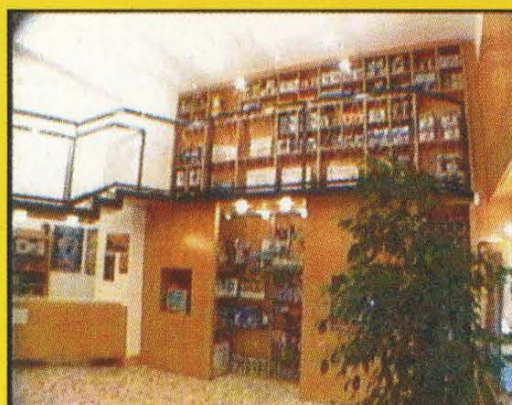
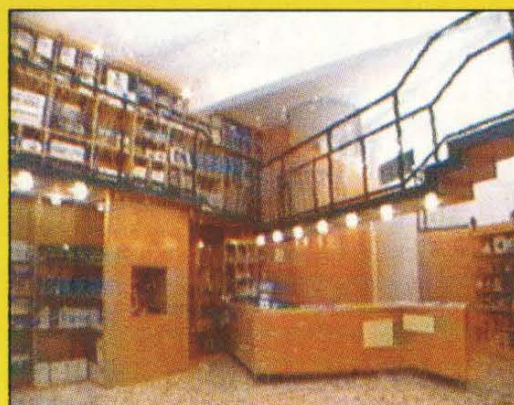
Romance 3 Kingdoms	149.900
Super Fire Pro Wrestling	149.900
Super Mario Kart	149.900
Super Swiv	149.900
Thunder Spirits	149.900
Wagan Island	149.900
Hokuto No Ken 6	159.900
Volleyball Twin	159.900
Battle Of Destiny	179.900
Street Fighter 2	179.900

Novità Megadrive

Alien vs. Predator	99.900
Batman Revenge Of Joker	99.900
Double Dragon 3	99.900
NBA All Star Challenge	99.900
Sylvester & Tweety	99.900
Tiny Toons Adventures	99.900
Young Indiana Jones	99.900
Bart Simpson's Nightmare	109.900
James Bond 007	109.900
King Of Monsters	109.900
Shinobi 3	109.900
X-Men	109.900
Amazing Tennis	119.900
American Gladiators	119.900
Bram Stoker's Dracula	119.900
F-15 Strike Eagle 2	119.900
Hook	119.900
Strider 2	119.900

MegaDrive

Ghouls'n'Ghosts	79.900
Task Force Harrier	89.900
Thunder Fox	89.900
Trouble Shooter	89.900
Valis Fantasm Soldier	89.900
Wani Wani World	89.900
Cross Fire	99.000
688 Attack Sub	99.900
Arrow Flash	99.900
Buster Douglas Boxing	99.900
California Games	99.900
Decapattack	99.900
F1 Circus	99.900
Fatal Labyrinth	99.900
Final Zone	99.900
Golden Axe 2	99.900
Mercs	99.900
Midnight Resistance	99.900
NHL Hockey	99.900
Onslaught	99.900
Pac Mania	99.900
Rampart	99.900

Rings Of Power	99.900
Shinobi	99.900
Sonic 2	99.900
Speedball 2	99.900
Spiderman	99.900
Splatterhouse 2	99.900
Thunder Pro Wrestling	99.900
World Cup Soccer	99.900
Back To The Future 3	109.900
Beast Warrior	109.900
Capriati Tennis	109.900
Joe Montana 2	109.900
Lemmings	109.900
R.B.I. Baseball 3	109.900
Shadow Of The Beast	109.900
Side Pocket	109.900
Super Monaco Gp 2	109.900
Test Drive 2 - The Duel	109.900
Winter Challenge	109.900
El Viento	119.900
Ex-Mutants	119.900
Heavy Nova	119.900
Lightening Force	119.900
Predator 2	119.900
Strider	119.900
Tommy La Sorda Baseball	119.900
Universal Soldier	119.900
Warsong	119.900
Wings Of Wor	119.900
Buck Rogers	129.900
Captain America	129.900
Chuck Rock	129.900
Cyber Cop	129.900
Galaxy Force 2	129.900
Terminator 2	129.900
Thunder Force 4	129.900
World Trophy Soccer	129.900
Sword Of Vermilion + Hint Book	139.900
Dungeons & Dragons	149.900

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Le ultime novità in anteprima anche per GameBoy, GameGear, NeoGeo, Lynx, PC Engine. Non aspettare, ordina subito allo 02 / 55.18.04.84

ASSAULT SUITS VALKEN

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Era ora! Uno shoot 'em up come si deve con i robot! Gli appassionati dei vari Robotech, Mechwarrior, Gundam, Mazinga & company avranno di che sbavare, ma anche tutti gli altri, vi assicuro...

Eh, sì! E il motivo è che, insieme ad Area '88 e Axelay, Valken è semplicemente il miglior shoot 'em up al momento disponibile per Super Famicom; ma non soltanto quello, anche qualcosa di più...
Valken, infatti, si potrebbe per certi versi definire un simulatore, e non solo perché gli ambienti e gli sprite, soprattutto il principale, sono definiti e curati fino all'inverosimile, ma anche perché, utilizzando tutti e sei i tasti del vostro amato joypad, ci farete davvero di tutto con quel robot: da sparare (missili, proiettili o laser) a scivolare, da saltare a pararsi, da cambiare arma a volare, da camminare ad abbassarsi, da selezionare a piacere la direzione del cannoncino a tenerla bloccata mediante il tasto di Hold.

Che carrarmatone cattivo!

Il tutto in uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale e multidirezionale che narra le vicende di una futuristica guerra, a cui voi prendete parte in qualità di pilota di una tuta d'assalto (ma chiamarla tuta è una traduzione letterale piuttosto eufemistica) modello Valken. Il vostro scopo è quello di portare a termine, ovviamente con successo, un discreto numero di missioni il cui esito influenzerà l'andamento della guerra. Potrà infatti accadere che, se non riuscirete ad esempio a distruggere in tempo tutti i reattori di un asteroide/base nemica, nella missione successiva lo sfondo muterà, mostrando la collisione di quest'ultimo col pianeta che dovevate difendere dagli attacchi avversari.

A gravità zero senza razzi...

Il gioco stranamente non presenta selezione del livello di difficoltà; è già settato a uno standard alquanto impegnativo, e dovrete impratichirvi un po' con i comandi del robot prima di poterlo manovrare con sicurezza ed eleganza. La mancanza dei livelli di difficoltà coincide con una nuova, ultima strategia delle ditte di software giapponesi: per aumentare la longevità dei giochi, sapendo a priori che gli utenti li settano inizialmente quasi sempre a livello Easy - per poi non giocarli più ai livelli successivi una volta terminatili così - eliminano la possibilità di scegliere il livello di difficoltà e ne mettono soltanto uno standard a disposizione, che è mediamente difficoltoso; comportandosi in tal modo però, se da una parte aumentano la longevità, dall'altra, indubbiamente, ne diminuiscono la giocabilità.
Tornando a Valken, che non brilla quindi per giocabilità, potrete co-

Lo slalom tra gli asteroidi...

All'interno della stazione spaziale...

munque immettere il vostro nome come pilota nel gioco... non che in Giapponese serva a molto, però... La grafica è molto definita e curata come ho già scritto, anche se talvolta i colori dei paesaggi sono un tantino smorti (alla Phalanx, per intenderci).
Le musiche sono ben realizzate, e contribuiscono egregiamente a creare la tipica atmosfera da cartone animato giapponese di robot che ognuno di noi ha guardato almeno una volta, dato che di serie di questo tipo ne esistono a centinaia.

Scendiamo nell'atmosfera. Attenti al calore!

In cima all'atmosfera contro il robottone...

Ma sembra di essere sulle montagne russe!

Povera, la mia astronavina!

I rallentamenti sono del tutto inesistenti; l'unica cosa fastidiosa è costituita dai flickeraggi che talvolta si manifestano allorché vi è una sovrapposizione di un elevato numero di sprite, come nelle esplosioni o quando, durante l'azione di gioco, appaiono sullo schermo dei messaggi che vi vengono inviati dalla base.

Lo stage che preferisco è quello in cui dovrete penetrare, attraversando il territorio nemico, in un'installazione allo scopo di distruggere un enorme missile. Il territorio circostante all'installazione è presidiato da ogni forma di contraerea, carri armati, elicotteri lancia-bombe e robot avversari che tenteranno di disintegrarvi a tutti i costi. Una volta penetrati nell'installazione dovrete aprirvi la via a colpi di laser verso il deposito del missile e, dopo mille peripezie, nonché dopo lo scontro con un enorme robot da bombardamento, assisterete con disdetta alla partenza del famoso missilone, che tenterete di riuscire a bloccare (distruggendolo, è ovvio) in volo.

Ma questa stazione è un labirinto!

Valken è un titolo che spicca per la sua spettacolarità e il suo coinvolgimento adrenalinico; il sapiente dosaggio di soli tre crediti e la difficoltà globale del gioco contribuiranno a rendervelo abbastanza longevo e comunque sempre piacevole da giocare. L'unica faticaccia sarà superare la difficoltà di manovra iniziale, che vi disorienterà, per la sua complessità, non poco. Ma è anche questo il bello del gioco.

Peccato per l'assenza di una qualsivoglia opzione di gioco a due; molto utile, invece, la possibilità di scegliere tra varie configurazioni dei comandi del robot, per facilitarvi al massimo il controllo del joypad.

Quest'ultimo titolo della Masiya, casa famosa per la serie di Ranma 1/2 e per la fantasmagorica conversione di Prince of Persia, è quindi davvero imperdibile, soprattutto se amate gli sparatutto e fuor di ogni dubbio se vi piacciono i robot. Compratelo senza indugi. Passo e chiudo.

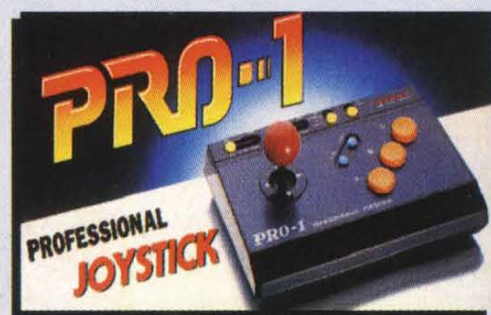
Piermarco Rosa

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + ottima sotto tutti gli aspetti	94
SONORO + molto ben realizzato	90
GIOCABILITA' + coinvolgente e duraturo	91
MASIYA	93

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA
343504
TEL. 051 343362 FAX. 051 344906
347736

TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
DA GIAPPONE E USA!!!
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO GAME BOY GAME GEAR MEGA DRIVE
ACCESSORI E GIOCHI, A PREZZI IMBATTIBILI!!!

Joystick Pro—1

Carry All Game Boy!

SV 434 Trasparente!

Porta Cartucce Super Nintendo

GAME LIGHT PLUS

L'ARTE DEL DIVERTIMENTO

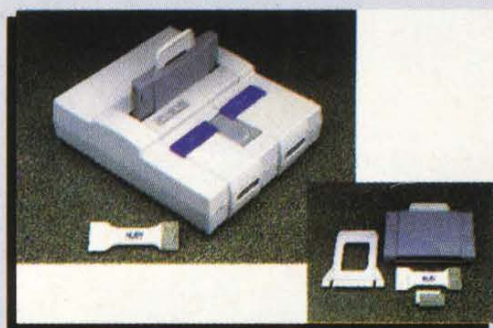
NOVITA'!!!
CD-ROM PER SUPER NES

IMPORTAZIONE DIRETTA

VENDITA ANCHE A RIVENDITORI...

CIO' CHE GLI ALTRI NON HANNO DA NOI LO PUOI TROVARE! TELEFONACI...

Attache Case Game Boy

Super Nes Controller!

Super Nes Cleaning Kit

Play & Carry Case GB

Mega Pad Mega Drive

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO — CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Da oggi in Italia
cambia il mondo
della
distribuzione.
È nata la
MASTER.
Accessori per
computers e...
videogiochi,
videogiochi,
videogiochi!
MASTER
cambiano i confini
della distribuzione!!!
00162 ROMA
VIA DEL CARROCCIO, 12-14
TEL. (06) 4270880 - 420067
TELEFAX (06) 4270812
MASTER
videogiochi senza frontiere

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	10

Mmm, per me... numero uno contro numero due!

E una volta a Kim

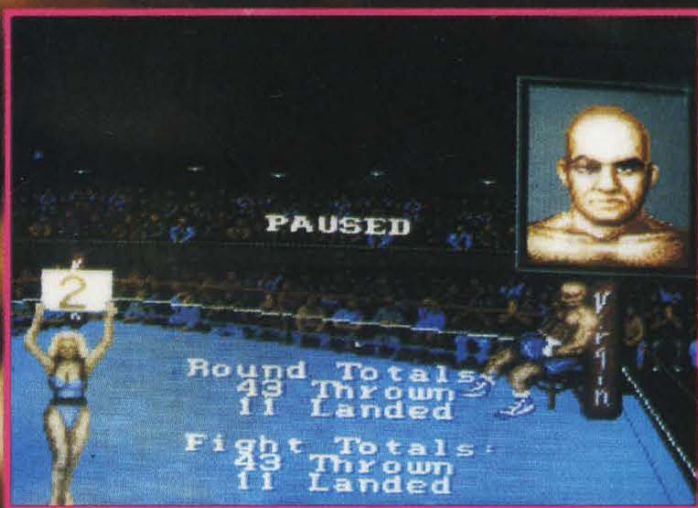
Avete mai sognato di battere il più grande campione che la boxe abbia mai conosciuto? Bene, adesso potete continuare a sognare con Muhammad Alì KnockOut Boxing!

Una volta a Carlos...

Bestioni grossi come armadi invernali che si pigliano a cazzotti davanti a qualche migliaio di persone, fino a quando uno dei due crolla a terra privo di sensi, con naso rotto, labbra simili a bistecche e occhi come palloni da calcio: probabilmente ci deve essere un senso in tutto questo ma al momento mi sfugge proprio. Per gli appassionati di questo particolare sport, che non hanno comunque intenzione di tornare a casa ogni sera con la faccia grossa come un anguria, la Virgin ha pensato bene di preparare una simulazione sufficientemente realistica ma molto meno dolorosa di un vero scontro (al massimo farà un po' di male al vostro portafogli!).
Difficile dire quale sia veramente la storia alle spalle di ciascuno dei dieci combattenti tra cui viene conteso l'ambitissimo titolo mondiale. L'unico elemento che sembra realmente accomunarli è il fisico bestiale (e probabilmente anche una scarsa capacità intellettiva, ma è meglio non farsi sentire da loro quando si dicono queste cose). Sta di fatto che ora vi trovate davanti a uno dei più famosi e rinomati stadi del mondo (quale? E io che ne so? Ma se ci combatte il vecchio Muhammad deve essere sicuramente famoso e rinomato), pronti a incrociare i vostri guantoni con quelli di qualche tizio terribilmente cattivo e assetato di sangue. Tra tutti i partecipanti salta subito all'occhio un certo Frank Bruno (ve lo ricordate?), un tempo eroe indiscusso delle simulazioni elettroniche di pugilato, ora ultimo della lista tra i pretendenti al titolo. Il palazzetto è gremito di gente, i botteghini all'ingresso stanno stabilendo un nuovo record di incassi. Tutto pare perfetto. State già pregustando il sapore della vittoria (nonché quello dei dollari, visto il ricchissimo premio che è stato messo in palio), quando per un attimo un brutto e triste

Vedete cosa succede a sottovalutare quelli mingherlini?

Ne vedo arrivare uno niente male...

MUHAMMAD ALI K

Non sembra messo molto bene a look il tipo, no?

pensiero si fa strada nella vostra mente: "Ehi, ma io dovrò farmi scazzottare da tutti quei bestioni per poter prendere il premio. Sono grossi!!!". Ma si tratta di dubbi solo temporanei, destinati a svanire al primo suono della campanella. Dalla folla si alza un applauso scrosciante. Le luci inquadrano il ring, l'arbitro avanza al centro del tappeto, presenta i contendenti, il gong suona... un grosso guantone diretto verso il vostro naso, sarà l'ultima cosa che vedrete prima di risvegliarvi all'Ospedale Maggiore.

Prima di cominciare a giocare bisogna decidere se si vuole affrontare un intero torneo o se si preferisce esibirsi in singoli scontri. Quest'ultima opzione permette di fare partite rapide e di prendere la necessaria confi-

Beccati questo Jack!

Bruno, chi troppo vuole...

Non so più cosa scrivere per [illegible] due

DIECI CAMPIONI PER UN TORNEO

Ecco qui, tutti per voi, i dieci grandi campioni che si dovranno disputare il più importante trofeo del momento:

BRUNO FRANKO: reduce dei vecchi videogiochi di pugilato, Bruno è un durissimo pugile italiano. Completamente calvo e tozzo, combatte selvaggiamente per vincere, ma la sua poca lucidità limita le sue possibilità di vittoria. Rank 10

CARLOS ESPINOZA: arrivato direttamente dall'Argentina, questo leggero e rapido pugile riesce a sopportare discretamente gli scontri con gente del suo calibro, ma ha ben poche possibilità di farcela con gente della taglia di Muhammad. Rank 9

EDDIE MONTAGUE: direttamente da Washington, Eddie potrebbe essere un ottimo combattente se riuscisse ad affinare la propria tecnica. Per il momento la sua unica capacità è quella di resistere ai colpi, ma non è certo sufficiente per garantirgli il primato dl pugilato mondiale. Rank 8

KIM LEE: a vederlo non si scommetterebbe un solo dollaro su questo giovane ragazzo proveniente dal Vietnam, ma vederlo combattere è un piacere. Malgrado un fisico asciutto e non particolarmente potente, rivela una forza inaspettata. Tutto il suo stile dipende dalla grandissima agilità, che gli permette di evitare i pesanti colpi degli avversari più resistenti. Rank 7

MARVIN COOPER: americano al 100%, Marvin lotta diventare ricco e famoso. Estremamente forte e robusto, capace di incassare e colpire con la stessa forza rabbiosa, non si arrende davanti a niente. Rank 6

JACK BLACKE: quando Jack entra in difesa, non potrebbe colpirlo neppure il più piccolo e veloce degli insetti. La sua guardia è famosa su tutti i tappeti del mondo e lo rende capace di affrontare nemici particolarmente insidiosi con estrema facilità. Rank 5

TOMMY HAMMER: una cosa di Tommy ricordano benissimo tutti coloro che hanno avuto la sfortuna di incontrarlo: possiede due braccia incredibilmente lunghe, grazie alle quali colpisce prima che gli avversari riescano a chiudere le distanze. I suoi colpi tendono generalmente a colpire al volto. Rank 4

MAC ROBINSON: dire che Mac è veloce è poco. I suoi pugni arrivano prima che gli avversari riescano a rendersi conto di quello che sta succedendo, e riuscire a piazzare un colpo su di lui è una vera e propria impresa. Rank 3

BART RAMBLER: una dieta totalmente a base di spaghetti per questo tostissimo e cattivissimo pugile. La sua abilità principale è quella di colpire e fuggire prima che l'avversario abbia il tempo di reagire. Se gli si lascia la possibilità di colpire per primo, non ci sono speranze di salvezza. Rank 2

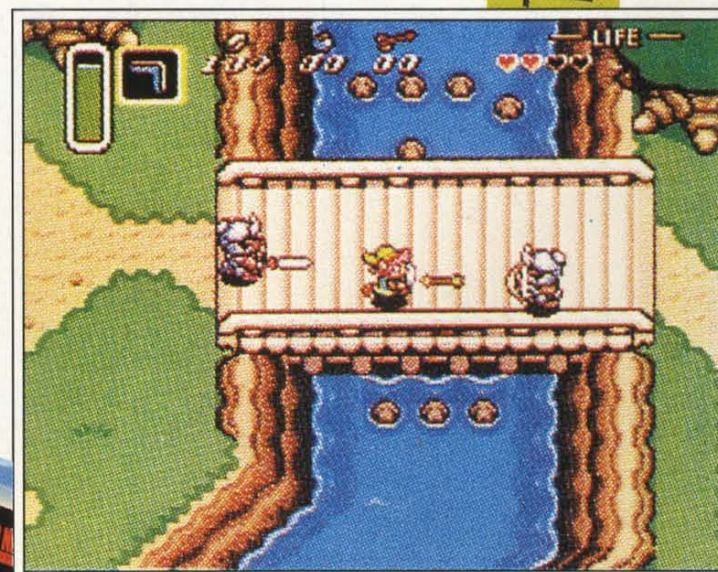
MUHAMMAD ALI: non c'è neanche bisogno di descriverlo...

NOCKOUT BOXING

ZELDA III

Un'avventura che è già leggenda.

SUPER NINTENDO

IL GIOCO DI RUOLO CHE TUTTI VOI ATTENDEVATE. ORA ZELDA È QUI CON 2 MONDI DA ESPLORARE, INIMMAGINABILI SORPRESE, PERSONAGGI, PASSAGGI SEGRETI, LABIRINTI E OGGETTI MAGICI PER CONQUISTARE LA POTENTE "MASTER SWORD". ACCENDI ZELDA III. ACCENDERÀ IN TE IL GUSTO DELLA SFIDA.

- 2 MONDI DA ESPLORARE
- SALVATAGGIO DEL GIOCO
- MOLTEPLICI LIVELLI DI GIOCO
- SCHERMO MOBILE IN 8 DIREZIONI
- GRAFICA MOLTO PARTICOLAREGGIATA

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO

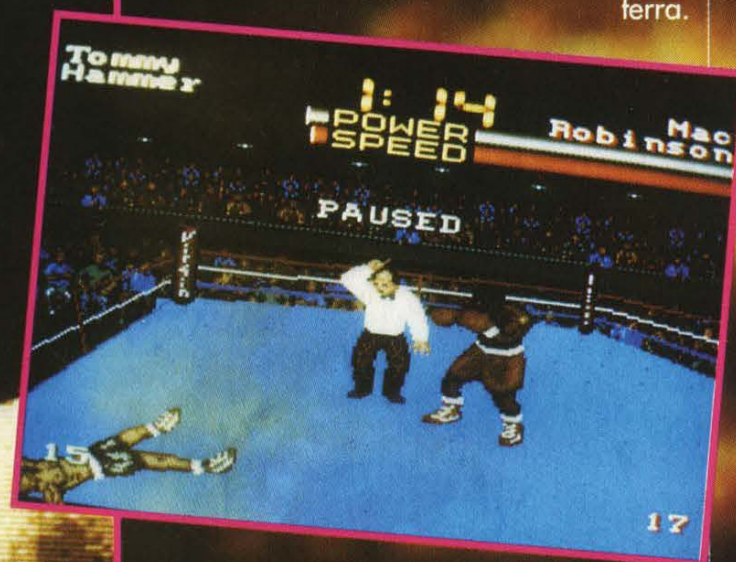
ARMANDO TESTA SPA

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

Il buon caro vecchio MA sotto la schermata delle opzioni... (Muhammad Alì, tonni NdAlex)

Brutto nome Hammer per uno steso a terra.

denza con i comandi. Un quadro di opzioni permette di stabilire su quanti round deve essere combattuto il match, quanti K.O. sono necessari prima che l'arbitro dichiari knock out tecnico e un'infinità di dati simili. Per l'incontro è necessario scegliere uno dei dieci pugili disponibili, ciascuno caratterizzato da velocità, forza e resistenza particolari, nonché da una variabile abilità di combattimento. Per gli scontri singoli è necessario anche scegliere l'avversario contro cui ci si vuole confrontare, opzione questa che offre la possibilità di combattere con pugili più o meno forti a seconda della propria bravura.

Molto più limitate le possibilità di scelta quando ci si lancia nella grande sfida per la conquista del titolo mondiale. In questo caso vi sono infatti serie limitazioni alla possibilità di manipolare durata e regole dell'incontro (ad esempio non si possono fare incontri da meno di sei round l'uno). Inoltre, affrontando la grande sfida si ha la possibilità di scegliere soltanto il proprio combattente ma, ovviamente, non quello avversario.

I colpi a disposizione sono abbastanza vari, e dipendono dalla combinazione di pulsanti e controllo direzionale. Le mosse principali sono comunque solo tre: attacco rapido, attacco forte e difesa. Quest'ultima vi permette anche di riprendere fiato, in misura proporzionale alla velocità con cui viene premuto il tasto. La condizione fisica di ciascuno dei due contendenti viene visualizzata attraverso due indicatori a barra, uno relativo alla velocità dei colpi, l'altro alla loro potenza. Quando entrambi raggiungono lo zero, il pugile in questione crolla a terra sfinito.

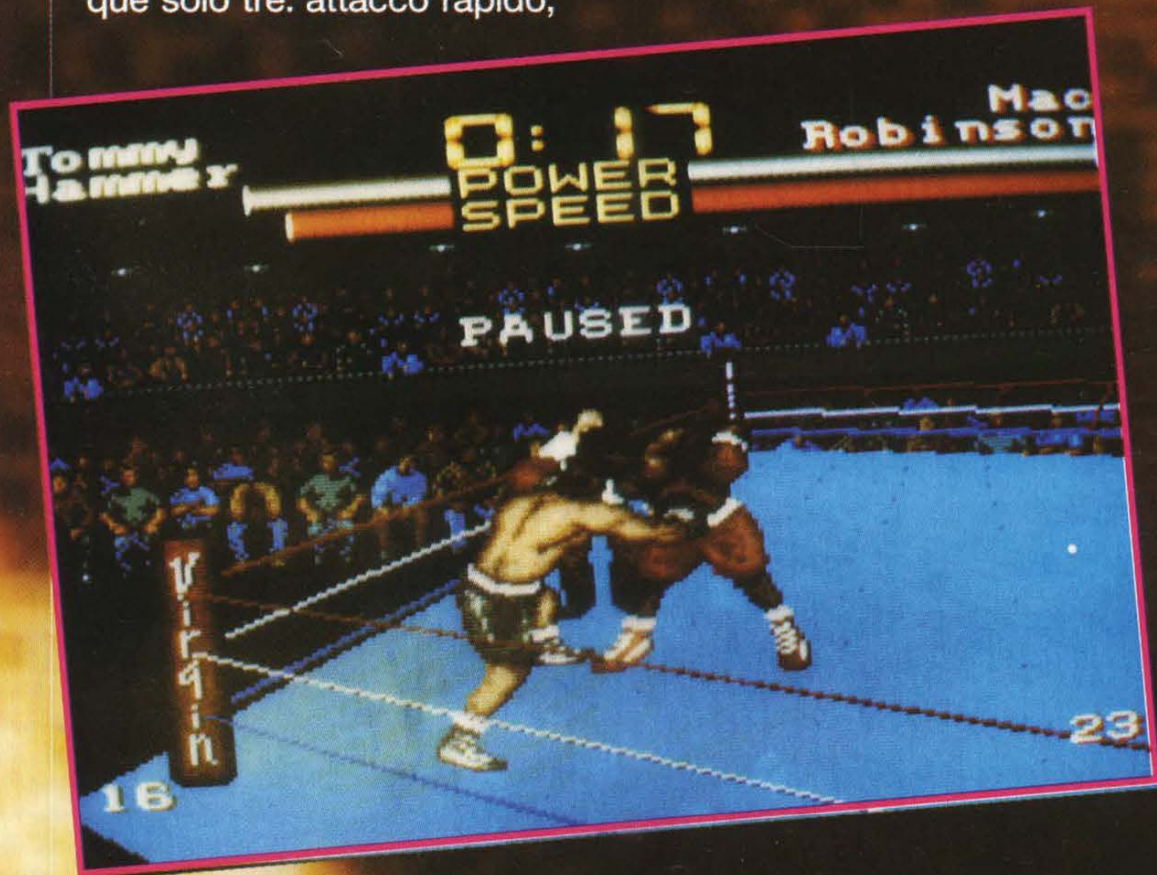
Ecco che carica...

... E porta a segno!

Normalmente sono necessari almeno tre K.O. prima di riuscire a disfarsi definitivamente di un avversario, ma una serie di colpi particolarmente potenti può anche porre immediatamente fine allo scontro.

La grafica, rigorosamente in tre dimensioni con visuale da diverse angolazioni, risulta soddisfacentemente varia e dettagliata, con un alto numero di frame per il movimento dei due pugili. Molto meno curato è invece l'aspetto dello stadio in cui avviene l'incontro, con un pubblico praticamente impossibile da distinguere e nessun particolare elemento paesaggistico. La giocabilità è buona, ma nella confusione dei colpi è spesso troppo complesso riuscire a calcolare bene le proprie azioni, riducendosi a menare colpi all'impazzata per riuscire a tenere l'avversario a distanza (il che è in effetti quello che accade anche nel pugilato). Gli unici aspetti negativi del gioco sono forse la limitata grandezza degli sprite, da cui deriva l'impossibilità di distinguere bene mosse e colpi, e la limitata quantità di mosse a disposizione, certo non comparabile con quella di molti altri beat'em up (e con altre simulazioni sportive? NdAlex).

Probabilmente, comunque, la migliore simulazione di pugilato mai apparsa su un Mega Drive.

Andrea Fattori

Cinquanta dollari si Robinson!

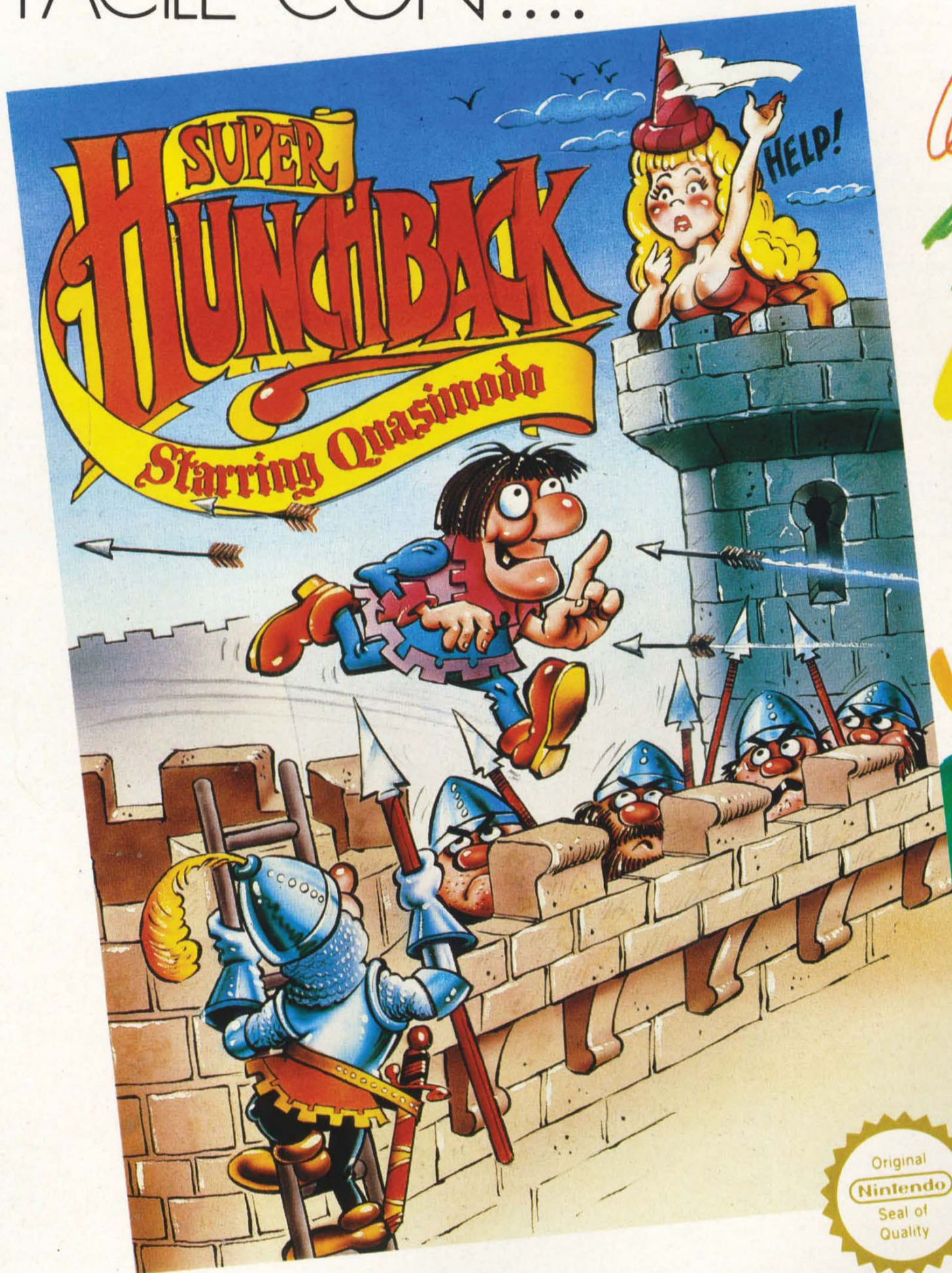
MEGA DRIVE	
GRAFICA + molti frame di animazione + buon effetto 3-D	85
SONORO + rende l'idea dei colpi	87
GIOCABILITÀ + rapido e semplice da imparare + giusta dose di difficoltà	86
VIRGIN	88

CADARIO

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

SUPER HUNCHBACK
Starring Quasimodo

HELP!

Original Nintendo Seal of Quality

OVVERO... IL GOBBO DI NOTRE - DAME

La dolcissima Esmerelda é stata fatta prigioniera dall' orrendo Halfenpounder. E nessuno - dico nessuno - é disposto ad affrontare le insidie del suo castello infestato da trappole di ogni sorta e a liberare la bella donzella, rinchiusa in un' inespugnabile torre. Nessuno a parte te, naturalmente...

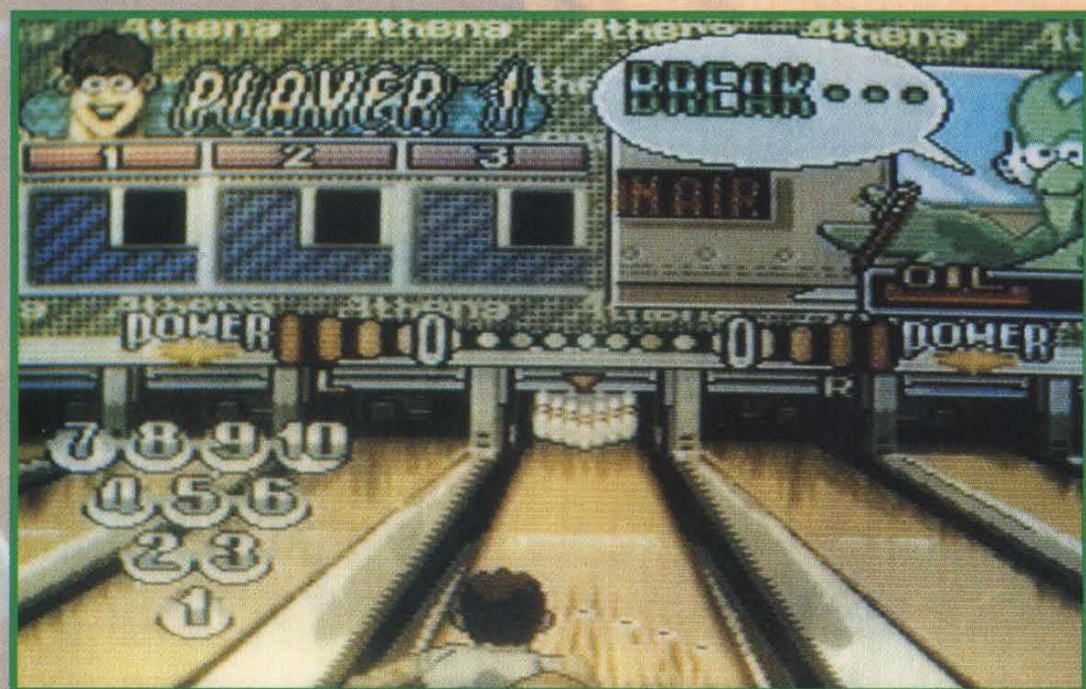
SUPER HUNCHBACK!

ocean

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

Super Bowling

GIOCATORI	1 - 4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Strike!!! Come? Non bisogna prenderli a calci i birilli? Ah! E glieli devo anche ripagare? Ma allora non mi piace più!

Capita ogni tanto di non sapere cosa fare la sera. Magari al cinema non c'è niente, tutti i locali in cui si va di solito sono stati chiusi dall'ufficio d'igiene, i biliradi (gioco molto diffuso nell'Indocina dell'est, si giustifica Andrea) (che si gioca con un'abat-jour e ventiquattro foulard rossi, conferma Marco)(era molto più semplice ammettere la colpa... NdAlex) sono tutti occupati e nessuno ha la casa libera. Così si ripiega su quei passatempi che stanno sempre più passando di moda, tra cui appunto il Bowling.
Ormai abbandonato a favore di sofisticatissime console al laser, realtà virtuali e simili, questo vecchio passatempo non ha comunque mai perso il proprio fascino. Molti non lo hanno mai provato perché lo ritengono troppo stupido, altri perché si rifiutano di fare qualsiasi attività più faticosa di reggere un Joystick. Proprio per questi ultimi, la Technos ha ben pensato di creare una versione elettronica del bowling, eliminando così tutta la parte materiale del gioco e limitandolo al calcolo di effetto, spinta e via dicendo.
Super Bowling prevede la possibilità di giocare da soli o con degli amici, fino a un massimo di quattro persone. Oltre all'immancabile opzione di training, con la quale potrete affinare la vostra tecnica di gioco, si può competere in una gara "normale" o stile "golf". Nel primo caso l'obiettivo è quello di tirare giù tutti i birilli con un massimo di due colpi, mentre nel secondo se ne devono colpire solo alcuni.
Prima di effettuare il lancio dovrete tenere conto di molti fattori, dai quali dipenderà probabilmente la riuscita del tiro. Innanzitutto viene scelto il peso della palla (scelta che resterà valida per tutta la durata della partita), che può variare da un minimo di tre chili a un massimo di sette, quindi si decide quanta parte della pista deve essere oliata. Quest'ultima opzione determina quanta strada percorrerà la palla prima di iniziare a girare secondo l'effetto che le è stato dato, e condiziona in maniera decisiva il risultato del tiro. A questo punto si passa al tiro vero e proprio, per il quale bisogna posizionare il giocatore, mirare, scegliere l'effetto e stabilire la potenza del colpo.
Sicuramente quelli della Technos ce l'hanno messa tutta per fare una buona simulazione, con una grafica pulita e simpatica e un buon realismo per quanto riguarda i tiri. Resta però il fatto che il Bowling è un gioco in cui la maggior parte del divertimento deriva dallo stare insieme facendo casino, e un computer non è assolutamente in grado di riprodurre sensazioni simili.
Un lavoro ben fatto, ma concettualmente sbagliato.

Andrea Fattori

Ecco qua il tipico ragazzone americano tutto casa, lavanderia e bowling.

Pronto al tiro?

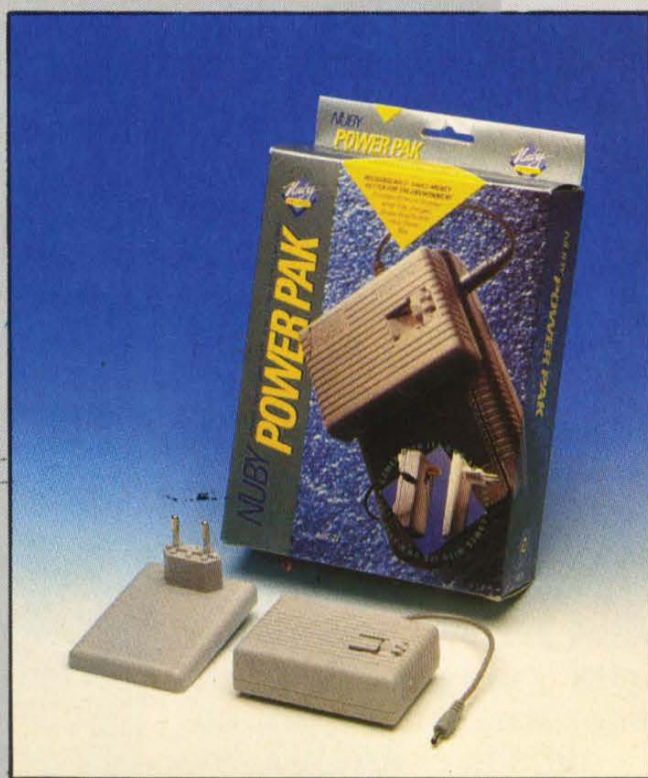
Il giocatore di golf mi sta un po' sulle scatole...

E adesso quali devo colpire?

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + grafica molto colorata + effetti spiritosi	84
SONORO - non è come sentirli dal vero	70
GIOCABILITÀ - dal vivo è tutta un'altra cosa - stufa subito	69
TECHNOS	75

Nintendo®

GAME BOY™

UNA LINEA COMPLETA DI ACCESSORI PER SFRUTTARE AL MEGLIO IL TUO GAME BOY E PER GIOCARE DIVERTENDOTI ANCORA DI PIÙ!

ACCUMULATORE DI CORRENTE

PER RISPARMIARE IL COSTO DELLE PILE PORTANDOSI IN GIRO SENZA FATICA UNA RISERVA DI CORRENTE SUFFICIENTE PER GIOCARE 10 ORE!

LUCE + LENTE

(DISPONIBILI ANCHE SEPARATAMENTE)

DUE ACCESSORI IN UNO! ILLUMINA E INGRANDISCE LO SCHERMO DEL PORTATILE; SI 'APPIATTISCE' PER CONSENTIRE UN AGEVOLE TRASPORTO.

VALIGIETTA PER G.B. E ACCESSORI

CONTIENE IL PORTATILE ED UNA SERIE DI ACCESSORI QUALI: LA LUCE, LA LENTE D'INGRANDIMENTO, IL COMPLETO PER LA PULIZIA, IL TRASFORMATORE ECC.

TRASFORMATORE DI CORRENTE

PER GIOCARE SENZA USARE LE COSTOSE PILE! TRASFORMA L'ENERGIA RICAVATA DA UNA NORMALE PRESA DI CORRENTE.

I PRODOTTI NUBY MARCHIATI

SONO GLI UNICI CON GARANZIA.

NUBY

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

79

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Strano, ma proprio non riesco ad associare le patatine coi videogiochi... (Forse dovresti limitarti al ketchup NdAlex)

MCDONALDLANDS

E' meglio che io mi liberi di questi massi se voglio prendere le M...

La storia è questa: l'Hamburglar (neologismo ricavato dalla fusione di hamburger e burglar - ladro - NdAlex) ha sottratto a Ronald McDonald la Borsa Magica. In questo modo potrà servirsene per fare ciò che vuole (difficile dire cosa possa contenere la Borsa Magica del pagliaccio-mascotte di una catena di fast food). Il vecchio Ronald è ormai stanco e non ce la fa a lanciarsi all'inseguimento del ladro (o probabilmente ha mangiato troppi hamburger e french fries per riuscire a farlo in maniera operativa NdAlex), per cui vi chiede di aiutarlo a recuperare la refurtiva. Vi lancerete, nei panni di Mick o Mack, alla ricerca del mascalzone cercando di evitare tutte le malefiche creature che egli vi ha nel frattempo scatenato contro. Il paesaggio è costellato di blocchi da raccogliere e lanciare contro i nemici (ricordate qualcuno?), M di McDonald da raccogliere (se ne avrete più di cento accederete a un livello bonus), piattaforme a molla che vi spareranno in giro, caselle che vi scambieranno il personaggio e altre amenità simili che servono a movimentare non poco il gioco.

La grafica è abbastanza carina, un po' bambinesca, anche se piuttosto scarna, e il sonoro rientra comodamente nei canoni Game Boy mentre la giocabilità è decisamente positiva. L'unica perplessità sollevata da questo gioco è il concept in sé, forse un po' troppo simile a quello di Mario per farne un titolo classico del genere, nonostante la buona realizzazione tecnica.

Ulli

Ok Ronald, ti darò una manina...

Mappa del posto...

A chi lo lancio questo bel masso?

GAME BOY	
GRAFICA + carina e bambinesca - troppo essenziale	71
SONORO + carino	70
GIOCABILITA' + molto simile a Mario - molto simile a Mario	84
OCEAN	79

SUPER MARIO LAND 2

La nuova straordinaria avventura di Super Mario

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

IL PERFIDO WARIO SI È IMPOSSESSATO DI MARIO LAND E SUPER MARIO HA BISOGNO DI TUTTO IL TUO AIUTO PER RICONQUISTARE IL TRONO PERDUTO. VINCERE NON SARÀ FACILE. MA QUANDO MAI LO È CON GAME BOY?

UNA GRAFICA SENZA PARAGONI!

- **6** MONDI DIFFERENTI
- **T**ANTI LIVELLI DI GIOCO
- **4** MEGA DI MEMORIA
- **T**ANTISSIME TRASFORMAZIONI DI MARIO
- **B**ACK UP PER SALVARE IL GIOCO AL PUNTO DOVE ARRIVI

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

ARMANDO TESTA SPA

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale.

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

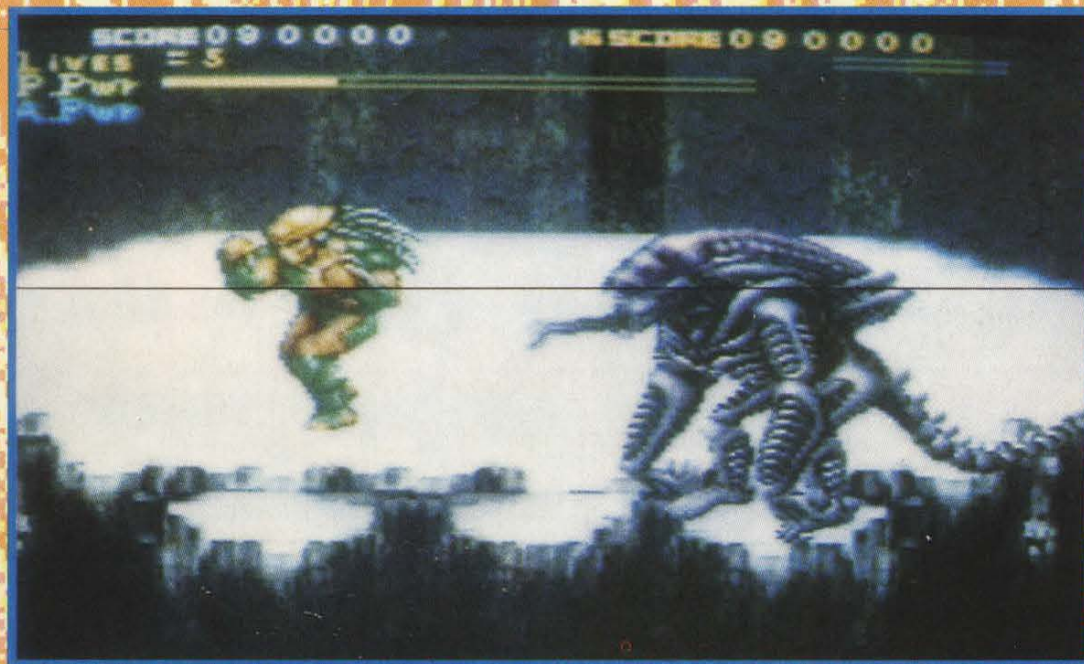
69

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Non c'era un gioco su Alien (ora uscirà Alien 3), non c'era un gioco su Predator; perché allora non prendere due piccioni con una cartuccia e fare Alien contro Predator?

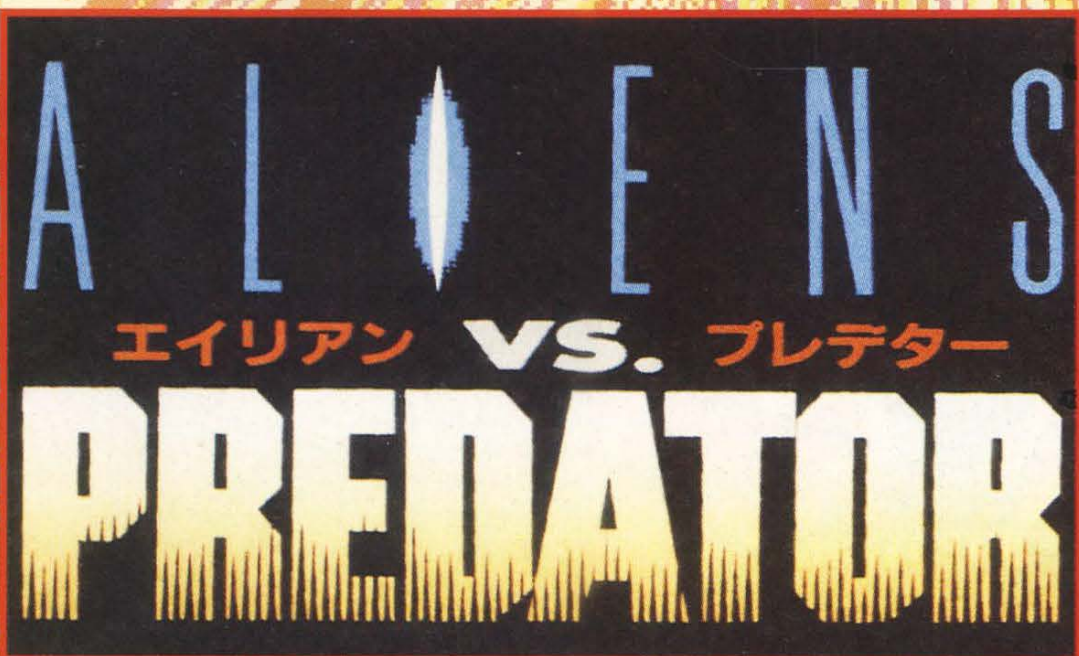
Ecco cosa succede a chi non mi lascia andare al bar in pace!

ALIENS エイリアン VS. プレデター PREDATOR

E smettila di farmi la lingua!

Ed è proprio questo che i programmatori della sconosciuta IGS hanno pensato di realizzare. Ne è venuto fuori un beat 'em up a scorrimento orizzontale davvero insipido e piuttosto noioso, in una parola: insignificante. E l'opzione di gioco a due, che presenta uno scontro in puro stile Streetfighteriano, non migliora di certo le cose.
Ma procediamo con ordine.
Alien vs. Predator è lontanamente ispirato a una miniserie a fumetti della Dark Horse, che nel nostro paese è stata edita circa un anno fa dalla Play Press. Il fumetto in questione narrava la storia di una simpatica battuta di caccia da parte dei Predator, ai danni di poveri Alien che infestavano una colonia terrestre su un pianeta sperduto. Già il fumetto era poco più che sufficiente; il gioco che ne è venuto fuori figuriamoci...
Nel modo a un giocatore vestirete i panni di un Predator intento a far collezione di crani alieni. Il tutto a suon di pugni, calci, lanci di dischi taglienti (avete presente le lame perforanti di Goldrake? Bene, una specie) e di acuminate lance. Eh sì, perché il Predator, pur essendo una creatura di civiltà scientificamente avanzata, si diverte a cacciare le sue prede solo con mezzi primitivi.
Per quanto possa giustamente dir male di questo gioco, il cui schema d'azione è talmente ripetitivo da sembrare monotono anche a un incallito giocatore di Arkanoid, le figure dei vari Alien sono disegnate molto bene, e presentano dei tipi finora inediti nei tre film, frutto nella fantasia malata (in senso positivo di creatività, s'intende) dei programmatori.
Gli scenari variano da abissi desertici a ristoranti infestati, da fogne pericolose a basi spaziali poco sicure, e sono tutti graficamente ben realizzati, ma lo scopo resta sempre quello di attraversarli collezionando crani e sopravvivendo alle orde aliene.
Le animazioni sono sufficientemente dignitose, con qualche eccezione che è meglio sorvolare.
Le musiche sono mediamente sopportabili, e gli effetti sonori carini.
Non chiedetemi nulla della longevità perché ormai avreste già dovuto farvene un'idea da soli.
Se selezionerete l'opzione di gioco in contemporanea a due, avrete la possibilità di scegliere se muovere Alien o Predator, lasciando al vostro amico l'altro mostro, per dar luogo ad una sfida all'ultimo sangue in stile SF II (ma forse sarebbe stato meglio scrivere Turtles IV). I programmatori hanno inserito quest'opzione sperando di riuscire a rendere il gioco un po' più vario; ma si sa, in questo campo non è il solo pensiero che conta.
Comprate questa cartuccia solo se siete davvero degli sfegatai fan dei due mostruosi protagonisti; il che vuol dire che dovreste esservi visti ognuno dei loro rispettivi film almeno cinque volte, e anche in quel caso pensateci bene . Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Anche il due player mode ha quest'aspetto...

Abbondanza anche di uova e face hugger.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + buona definizione... - Mediocri animazioni	85
SONORO + nella media	70
GIOCABILITA' - noioso e insipido	60
IGS	69

WIMBLEDON 2

84

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	X
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	X

Smash. Skatasmash. Kapow... No, non sto scrivendo la sceneggiatura di un fumetto di Batman, mi sto solo esaltando a sfondare le racchette degli avversari con battute da 862.5 Km/h!!!

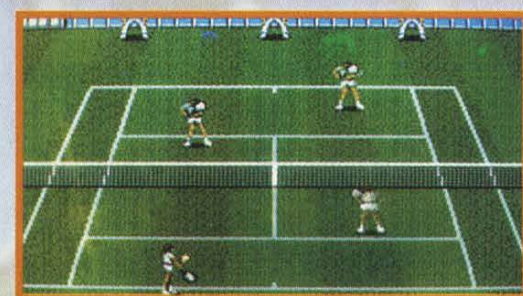
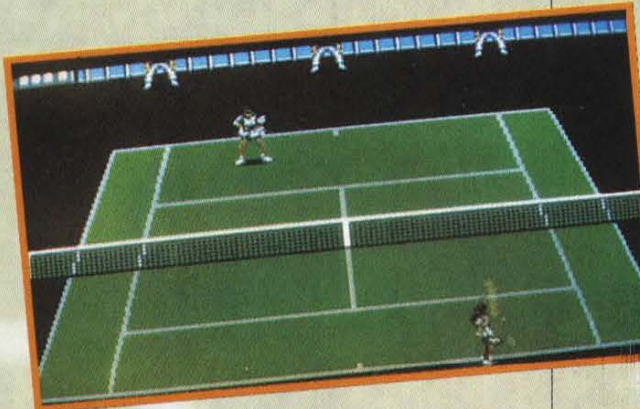
Il Torneo di Wimbledon è sicuramente uno dei più importanti eventi sportivi di tutto il mondo. Ogni anno una masnada di forsennati in pantaloncini corti o gonnellino si ritrova su piccoli campi rettangolari, divisi da una misera rete, per cercare di accaparrarsi un cospicuo premio tirando pallinate agli avversari (non è esattamente così, comunque il concetto è reso abbastanza bene). Ovviamente un simile evento non poteva passare inosservato alle case produttrici di software di tutto il mondo, che ormai da anni continuano a sfornare titoli dedicati appunto a questo torneo: Wimbledon, Wimbledon 2, Il Ritorno di Wimbledon, Wimbledon contro Maciste e così via...

Sei pronto, broccone? 2, la vendetta.

Lo scopo del gioco, incredibile ma vero, è quello di riuscire a sconfiggere tutti gli avversari per accaparrarsi la coppa e i soldoni (non ci avreste mai pensato, dite la verità!). Innanzitutto è possibile scegliere se allenarsi un po' o passare direttamente alla competizione. In entrambi i casi potrete decidere sia il tipo di incontro (singolo contro un altro giocatore o contro il computer, doppio contro il computer, doppio contro un amico e via dicendo), che il tipo di terreno su cui giocare, indipendentemente dal fatto che quest'ultima possibilità di scelta non sia data ai partecipanti del famoso torneo. Per chi prova Wimbledon 2 per la prima volta, soprattutto se non possiede una grande esperienza riguardo ai simulatori di tennis (e chi non ha mai avuto altro che un Master System di sicuro ne ha poca...), è consigliabile fare un po' di allenamento prima di passare alla competizione vera e propria, almeno quanto basta per riuscire a sviluppare una certa precisione nel tiro. Una volta che ci si è fatti la mano si può quindi passare al torneo. Qui avrete la possibilità di scegliere le caratteristiche principali del vostro giocatore, distribuendo una certa quantità di punti tra potenza, velocità, abilità e via dicendo, oltre a poterne stabilire nome e sesso.

Sei pronto, broccone?

Ahi, il colpo della strega mentre stavo per rispondere!

Una volta usciti dall'incredibile labirinto di opzioni, si può finalmente passare agli incontri veri e propri. Rispetto ad altri titoli di questo genere, Wimbledon 2 offre sicuramente il vantaggio di una grandissima giocabilità: imparare a muoversi e a colpire è molto semplice e non richiede calcoli di tempo infinitesimali. Questo non significa che vincere sia semplice, ma è già qualcosa! Anche la grafica non è male, soprattutto per quanto riguarda gli sprite, animati in maniera veramente buona.

Più siamo meglio è.

E ci sono anche le signorine!

Con Wimbledon 2 mi sono veramente divertito (soprattutto dopo aver scoperto che era il nostro joy-pad a non funzionare e non io), e vi consiglio di provarlo!

Andrea Fattori

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + sprite dettagliati + animazioni simpatiche	82
SONORO + kataclang, smash... + kapow, budda-budda!	81
GIOCABILITÀ + molto più semplice della media + un sacco di opzioni	87
SEGA	84

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02/4043527-4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS. Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS. Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli SIMM, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L.849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 1.000 cad.
50 Pz. L. 850 cad.
100 Pz. L. 800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1.500 cad.
50 Pz. L. 1.400 cad.
100 Pz. L. 1.300 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD
2 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 389.000

SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb
L. 159.000

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria
1 Hard Disk 40 Mb
1 Porta Parallela
1 Mouse
1 Porta Game
1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Monitor a Colori SVGA
2 Porte Seriali
1 Tastiera Estesa

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria
1 Hard Disk 40 Mb
1 Porta Parallela
1 Mouse
1 Porta Game
1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Monitor a Colori SVGA
2 Porte Seriali
1 Tastiera Estesa

L. 2.100.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000

COMMODORE 1084S
L. 430.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500 L. 59.000
Per A600 L. 65.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock è un apparecchio che Vi permetterà di registrare,miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini sensazionali.

PLUS L. 490.000 K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
(3 linee ricerca automatica)

IMPORTAZIONE DIRETTA DAL GIAPPONE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA DI CONSOLES E GAMES NAZIONALI ED ESTERI

Titolo	Prezzo
Megadrive Scart	**L. 249.000**
Megadrive Scart + Sonic	**L. 259.000**
Megadrive Pal	**L. 249.000**
Megadrive Pal + Sonic	**L. 259.000**
Acquatic Games	L. 89.000
Ambition of Caesar	L. 109.000
Alisia Dragon	L. 89.000
Arrow Flash	L. 59.000
Alien Storm	L. 69.000
After Burner III	**Tel**
Alien III	L. 99.000
Atomic Robokid	L. 49.000
Batman Return	L. 99.000
Batman	L. 89.000
Bare Knukle	L. 69.000
Beast Warrior	L. 59.000
Cadasch	L. 69.000
Centurion	L. 89.000
Chiki Chiki Boy	L. 79.000
Columns	L. 42.000
Crue Ball	L. 99.000
Crying	L. 99.000
Dodge Ball Club	L. 99.000
Dranon Fury (NTSC)	L. 109.000
Dream Team USA	**L. 119.000**
D. Robinson Basketball	L. 69.000
Dahna	L. 59.000
Desert Strike	L. 99.000
Dark Castle	L. 89.000
Donal Duck	L. 56.000
Doraemon	**L. 109.000**
Europe Battle Force	**L. 179.000**
Farey tale adventure	L. 69.000
Fantasy Soldier	L. 59.000
Fatal Rewind	L. 79.000
Fatal Fury	**L. 145.000**
F22 Interceptor	L. 99.000
F1 Super License	**L. 119.000**
G. Loc	**L. 95.000**
Gods	**L. 129.000**
Gynoug	L. 39.000
Ghost'n Ghouls	L. 69.000
Golden Axe II	L. 69.000
Golden Axe III	**L. 109.000**
Hell Fire	L. 89.000
Holyfield Boxe	L. 99.000
Ice Hockey	L. 89.000
Jewel Master	L. 59.000
Kick of the Monster	**L. 129.000**
Kid Chamaleon	L. 99.000
Lotus Turbo Challenge	L. 99.000
Master of Moster	L. 69.000
Metal Fangs	L. 119.000
Mickey Mouse I	L. 55.000
Mickey Mouse II	L. 55.000
Monster Yoko	L. 69.000
Ninja Gaiden	**L. 119.000**
NBA All Stars	**L. 119.000**
Pro Hockey	L. 79.000
Power Athlete	**L. 119.000**
Puyo Puyo	L. 79.000
Power Monger	L. 109.000
Rent a Hero	L. 59.000
Road Blasters	L. 59.000
Rolo Tothe Rescue	L. 89.000
Risky Woods	L. 105.000
Road Rusch	L. 89.000
Road Rusch II	L. 99.000

Tutti i nomi e marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

Titolo	Prezzo
Robo Cod	L. 89.000
Run Part	L. 99.000
Rings of Power	L. 89.000
Side Pocket	L. 99.000
Slime World	L. 89.000
Sonic the Hedgehog	L. 59.000
Sonic II	L. 85.000
Strider II	**Tel**
Space Battler Gomola	L. 59.000
Splatter Hause II	L. 79.000
Splatter Hause III	**L. 109.000**
Street of Rage II	L. 115.000
Super Fantasy Zone	L. 89.000
Super League	L. 69.000
Super Monaco GP	L. 59.000
Super Monaco GP II	L. 89.000
Super Shinobi	L. 59.000
Super Shinobi II	**Tel**
Super Real Basketball	L. 59.000
Sword of Sodan	L. 38.000
Task Force Harrier	L. 59.000
Tiny Toons	**L. 109.000**
Tazmania	L. 99.000
Thunder Force II	L. 59.000
Thunder Foce IV	L. 99.000
Thunder Fox	L. 49.000
Thunder Pro Wrestling	L. 69.000
Turbo out Run	L. 59.000
Turtles in Time	**Tel**
Twinkle Tale	L. 99.000
Twisted Flipper	L. 89.000
Toki	L. 69.000
Wadoua Forest	L. 59.000
Wani Wani World	L. 49.000
Wonder Boy III	L. 52.000
Wonder Boy IV (NTSC)	L. 59.000
World Cup Soccer	L. 59.000
World of Illusion (I love Mic. e Don.)	L. 99.000
Xenon II (NTSC)	L. 119.000
Mega CD Rom	**L. 530.000**
Mega CD + 4 Game	**L. 620.000**
After Burner III	L. 129.000
Annette Again	**L. 125.000**
Alesta	**L. 110.000**
Black Hole Assault	L. 99.000
Devastator	**L. 119.000**
Death Bringer	L. 99.000
Detonator Organ	L. 99.000
Electric Ninja Aleste	**L. 110.000**
Earnest Evans	L. 69.000
Final Fight	**L. 129.000**
Heavy Nova	L. 79.000
Prince of Persia	L. 110.000
Sol Feace	L. 110.000
Road Blaster FX	**L. 119.000**
Tenka Fubu	L. 69.000
Thunder Storm	L. 120.000
Super Famicom Scart	**L. 360.000**
Super Famicom Pal	**L. 390.000**
Super Nes Scart	**L. 298.000**
Super Nes Pal	**L. 339.000**
Super Nintendo Italy S.M.W.	**L. 379.000**
Super Fam/Nes + Gioco	**Tel**
Super Scope VI	**L. 139.000**
Adventure of Sandiel	L. 89.000
Alien VS Predator	**L. 149.000**
Arcana	L. 119.000
Adventure Island	**L. 119.000**
Ashita No Joe/The Boxer	L. 119.000

Titolo	Prezzo
Axelay	L. 119.000
Batman Returns	**L. 149.000**
Barbarossa	**L. 139.000**
Battle Grand Prix	L. 79.000
Brass Numbers/Boss	L. 119.000
Blazeon	L. 119.000
Cacoma Knight	L. 109.000
Castelvania	L. 79.000
Cristie World	L. 129.000
Contra Spirit	L. 109.000
Cosmo Game the Video	L. 109.000
Dragon's Lair	**L. 129.000**
Desert Strike	L. 139.000
Dragons Earth	L. 139.000
Fatal Fury	**L. 139.000**
F1 Grand Prix	L. 129.000
Flying Warriors S. Upgrade	**Tel**
Final Fight	L. 129.000
First of North Star VI	L. 124.000
Fire Prowres II	L. 139.000
Gundam SD V	L. 129.000
Gun Force	L. 114.000
Gundam X	L. 129.000
Hokuto No Ken V	L. 139.000
Home Alone	L. 129.000
Human Grand Prix	L. 129.000
Hook	L. 129.000
Joe e Mac II	L. 124.000
King of Monsters	L. 124.000
Koehon Gaiden	L. 119.000
Lemmings	L. 85.000
Magical Guy	L. 89.000
Magic Sword	L. 89.000
Mario Paint	L. 109.000
Metal Jack	L. 119.000
Magical Quest (Mickey Mouse)	L. 134.000
Might e Magic	L. 139.000
NCAA Basketball	L. 129.000
Nobunaga Army	**L. 149.000**
Out of this World	**L. 119.000**
Parodius	L. 119.000
Paperboy II	L. 129.000
Populous II	L. 149.000
Pilot Wings	L. 115.000
Power Athlete	**L. 119.000**
Prince of Persia	L. 109.000
Ranma 1	L. 129.000
Ranma 2	**L. 159.000**
Rushing Beat	L. 99.000
Rushing Beat II	**L. 135.000**
Road Runner	L. 129.000
Robocop III	L. 129.000
Royal Conquest	L. 119.000
Sky Mission	L. 99.000
Sonic Blastman	L. 114.000
Spnaky's Quest	L. 119.000
STG	L. 89.000
Song Master	L. 119.000
Street Fighter II	L. 149.000
Strike Gunner	L. 119.000
Super Pro Baseball	L. 99.000
Super Battle Tank	L. 119.000
Super Bowling	L. 99.000
Super Contra III	L. 119.000
Super Dunk Shot	L. 135.000
Super F1 Hero	L. 129.000
Super Tetris II	L. 129.000
Super Volley Ball	L. 129.000
Super Ghonls'n Ghosts	L. 99.000
Super Full Metal	L. 129.000
Supar Mario Kart	L. 129.000
Super Mario World	L. 109.000

Titolo	Prezzo
Super Sonic Blastan	L. 139.000
Super Pang	L. 99.000
Super Kick Off	L. 119.000
Super Valis	L. 99.000
Street Combat	**L. 139.000**
Superstar Wars	L. 129.000
Star Fox	**L. 149.000**
Top Racer	L. 89.000
Turtles in Time	L. 109.000
Tiny Toons Adv.	**L. 129.000**
The Blues Brothers	**L. 139.000**
World Champion	L. 89.000
WWF Wrestlemania	L. 89.000
Zelda III	L. 129.000
Neo Geo + Game	**L. 630.000**
Nam	L. 99.000
Magician Lord	L. 170.000
Riding Hero	L. 170.000
Ninja Combat	L. 170.000
Super Spy	L. 170.000
Cyber Lip	L. 99.000
Puzzled	L. 99.000
League Bowling	L. 99.000
Golf Ton Player	L. 170.000
Sengoku	L. 199.000
Ghosts Pilot	L. 199.000
King of the Monsters	L. 199.000
Blue's Journey	L. 170.000
Alpha Mission II	L. 199.000
Burning Fight	L. 199.000
Legend of Succes of Joe	Tel
Crossed Sword	L. 240.000
Super Baseball in the Year 2020	Tel
Art of Fighting	L. 430.000
Wordl Heroes	L. 370.000
Eight Man	L. 240.000
Robo Amy	L. 199.000
Thrash Rally	L. 240.000
Fatal Fury	L. 240.000
Soccer Brawl	L. 240.000
Football Frenzy	L. 240.000
Mutation Nation	L. 240.000
Last Besort	L. 240.000
Andro Dunos	L. 240.000
King of the Monster II	L. 310.000
Sengoku II	Tel
Baseball Prof. II	L. 240.000
Ninja Commando	L. 240.000
Fatal Fury 2	**L. 440.000**
Super Side Kicks	L. 440.000

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

Vasto assortimento GAME per NINTENTO GAME BOY LINX GAME GEAR e MASTER SYSTEM

Vabbè, andiamo a trovare 'sta nave!

81

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Aargh! Che voglia di chiudere la recensione così. Ma sono troppo buono: lasciando stare l'inutile fatto che Alex "Ti aiuto a chiudere TGM Action" (per davvero, MA, sul serio... NdAlex) probabilmente avrebbe qualcosa da ridire, c'è da calcolare che probabilmente voi non avreste abbastanza elementi per giudicare questo bel platform. Alt, non volevo influenzare nessuno, "bel" platform l'ho scritto perché ci stava bene, il commento è più tardi dove (voce nasale) scopriremo l'orribile segreto che cela il misterioso Chiki Chiki Boys (ta ta ta taaaaaaa... RUMBLE! RUMBLE!, più i tuoni e l'immagine di una casa diroccata illuminata dai lampi). Cominciamo dalla storiella di rito: i Chiki Chiki Boys pare siano i principi (prìncipi, e non princìpi, nota bene) di un regno situato nonsisadove: questo regno è stato conquistato da un cattivo qualsiasi, chiamato .... (scrivere il nome del proprio cattivo di fiducia o del prof di matematica - 'i stess) e voi dovete dare una mano a riconquistarlo. Fine prima parte, inizio seconda parte.

Per raggiungere il regno di cui sopra, non essendo ancora state inventate le autostrade, i due gemelli dovranno darsi da fare un po' più del dovuto: le tre parti di un gioiello necessario per arrivare alle porte della patria dei due bimbi grassocci sono state distribuite a tre monarchi di tre paesi diversi. Per potere ottenere questi gingilli è necessario attraversare alcune zone insidiose, "trattare" con i vari scagnozzi del conquistatore di cui sopra e infine raggiungere il regnante, che cederà immediatamente l'oggetto

Non vi sembra di avere già visto da qualche parte questo gioco? Che so, magari in sala giochi, magari con il nome di Mega Twins? Esatto.

Vedi? Anche la fatina dice che sei un rompi!

Ecco MA che affronta il terribile dragonzo col gozzo a stelle...

Ecco infine il piccolo MA che combatte contro se stesso in grande

Attento alle punte, MA. Non vorremmo mai che ti facessi male al sederino!

desiderato e vi darà persino la possibilità di acquistare qualche oggetto utile.

Una volta raccolti i tre ninnoli, potrete accedere alle terre circostanti il regno natio, popolate da vere e proprie orde di nemici da spezzettare. Risolti i problemi di carattere comunicativo-interpersonale tra voi e gli scagnozzi potrete affrontare un simpatico viaggio in pallone alla volta del castello avito ormai diroccato e confrontarvi così con l'odiato usurpatore che è, di nome e di fatto, un pagliaccio (vedi foto - quella con la dida che non vuol dire niente, tanto le scrive tutte Alex). Uff! On to the next.

Chiki Chiki Boys, o come dice lo schermo dei titoli Chiki 2 Boys, è la conversione del mediamente-famoso (il che vuol dire che non l'ha "calcolato" nessuno, come dice la Roberta) Mega Twins della Capcom. Ebbene, ebbene, come conversione possiamo dire che è riuscita abbastanza bene: la grafica è una buona resa dell'originale e così il sonoro, anche se per quest'ultimo argomento non è un gran complimento. I quadri ci sono tutti, e così i bonus segreti, gli avversari, eccetera eccetera.

Il codice della strada arriva dappertutto!

Lo vedo bene a svolazzare in giro, il vecchio MA...

Una grossa mancanza è la possibilità di giocare in due: a voler ben vedere, era l'unico fattore che permetteva a Mega Twins di ingollare qualche gettone in sala giochi.. Certo, si può ancora scegliere se usare il tizio bravo con la spada o quello bravo con le magie, ma non penso sia la stessa cosa, nevvero? Così come è, CCB rappresenta una specie di "esercizio di stile": buona programmazione, niente di eccezionale, grafica pulita e colorata, sonoro passabile, un buon numero di livelli, struttura mediamente interessante e così via ma non rappresenta un grosso balzo in avanti nell'industria dei videogiochi. Programmi così se ne sono visti a bizzeffe, ma se per una strana ragione ci dovesse essere un buco nella vostra cartuccioteca a forma di platform game senza grilli per la testa, potreste anche trovarlo un buon acquisto. Niente da aggiungere, né da dividere...

Marco Auletta

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Fondali molto colorati + Sprite "tondi"	81
SONORO - Monotono	79
GIOCABILITA' + Semplice e coinvolgente - Un po' difficile	82
SEGA	81

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N°50954
C.C.I.A.A. N°1407688 -MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL.039/6082088

SODDISFATTI O RIMBORSATI.

TUTTA LA MERCE E'GARANTITA,

OGNI SETTIMANA NOVITA' ASSOLUTE!

ECCEZIONALE,DOPO IL PRIMO ACQUISTOIL TUO NOME VERRA' MEMORIZZATO,COSI' POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO SU TUTTE LE PRENOTAZIONI SUCCESSIVE!!!!!!

RIVENDITORI,RICHIEDETECI I NOSTRI LISTINI,E RIMARRETE SORPRESI DAI NOSTRI PREZZI!

Articolo	Prezzo
MD CONSOLE PAL	225000.
E'S POWERSTICK	56000,
GAME ADAPTOR	18000.
ARCADE POWER STI.	69900.
JOY PAD PRO 2	21000.
MD CONSOLE+SONIC	234000,
MD CONSOLE SCART + ROLLING THUNDER 2	234000,
ACQUATIC GAMES N	73000,
ALIEN 3 N	92000,
ALIEN STORM	40000,
ARROW FLASH	33000,
ATOMIC ROBOKIDD	32000,
BARE KNUKLE	43800,
BATMAN	43000,
BATMAN RET N	81000,
BATTLE MANIA	32000,
BONANZA BROS.	32000.
CADASH	54000,
CHICKI CHICKI BOY N	65000,
COMMANDO II	45000,
CRACK DOWN	24000,
DAHANA	44500,
DARWIN 4081	23800,
DAVID ROBINSON B.	55000,
DJ BOY	40000,
DONALD DUCK	39500,
ESWAT	36000,
EVIL GIRL	24000,
F1 CIRCUS	49000-
F1 HERO	54000,
FANTAM SOLDIER	35000,
FASTEST 1	32500,
FIRE MUSTANG	39000.
G - LOC N	79000,
GAIN GROUND	31000,
GALAXY FORCE 2	55000,
GAYARES *****	45000,
GHOST & GHOULS	55800,
GOLDEN AXE 2	43000,
GRANADA	29500,
GREEN DOG N	75000,
GYNOUG	32000,
HELL FIRE	32000,
HOLYFIELD N	77000,
JEWEL MASTER	32000,
JOE MONTANA 2	40000.
JUJU DENSU TOKI	40000,
KID CHAMELEON	46000,
LEYNOS	23800,
MAGICAL HAT	29000.
MICKEY AND DONALD N	81000,
MICKEY M.2 FAN.	43000,
MICKEY MOUSE	43000,
NINJA BURAI D.	22000,
OLYMPIC GOLD N	48000,
PHELIOS	32000,
POWER ATHLETE N	92000,
RASTA SAGA II	45000,
ROAD BLASTERS	23800,
ROLLING THUNDER 2 SC.	49000,
RUNARK	39800,
S.MONACO GP 1	42000,
S.MONACO GP 2	65000,
S.REAL BASKETBALL	43800,
S.SHINOBY 2 N	81000,
SHADOW DANCER N	40000,
SONIC	39800,
SONIC 2 N	70400,
SPLATTER HOUSE 2 N	67000,
STEEL EMPIRE	42000,
STREET OF RAGE 2	94500,
SUPER LEAGUE	48000,
SUPER SHINOBY	43500,
SWORD OF SODAN	31800,
TASKFORE HARRIER	40800,
TAZMANIA N	62000,
THUNDER FORCE 2	48500,
THUNDER PRO W.	40500,
TOE JAM&EARL	44000,
TURBO OUTRUN	40000,
UNDEDLINE	40000,
VERYTEX	32000,
WADOUA FOREST	32800,
WANI WANI WORLD	39500,
WHIPRUSH	23000,
WONDER BOY 3	23800,
WORLD CUP SOC.	43000,

Articolo	Prezzo
XENON 2 N	99000,
ATTAC CHOPPER GENE	87000,
BOXING GENE	73000,
BUCK ROGER GENE	73000,
CENTURION GENE	64500,
CRUEBALL GEN	73000,
DESERT STRIKE GENE	73000,
EA HOCKEY GENE	55800,
FETAL REWIND GENE	55000,
JAMES POND 1 GENE	55000,
JAMES POND 2 GENE	68000,
JOHN MADDEN 2 GENE	54000,
JOHN MADDEN FOO.92 G	55000,
JORDER VS BIRD GENE	54000,
MADDEN FOOT.93 GEN	95800,
MIGHT AND MAGIC GENE	69000,
POWER MONGER GENE	89000,
RINGS OF POWER GENE	61000,
RISKEY WOODS GENE	86000,
ROAD RASH GENE	61800,
ROBOCOD GENE	69000,
ROLO GENE	73000,
SIDE POCKET GENE	81500,
WHERE IN TIME CARMAN	55000,
S.NES CONSOLE PAL	259000
S.NES CONSOLE SCART	240000
S.FAM CONSOLE PAL	325000
NES CONVERTOR	23000
UNIVERSAL EURO ADAPTO	31500
ADAMS FAMILY	96000,
ALIEN VS PREDATOR N	116000,
AMAZING TENNIS N	106000,
AREA 88	65500,
AXELAY N	89500
BATTLE GRAN PRIX	65000,
CASTLEVANIA	65800,
COMBATRIBES9	97000,
CONTRA SPIRIT	89000,
CYBER FORMULAR	102000,
DINO CITY	89000,
EXAUST HEAT	104000,
F1 GRAN PRIX	106000,
FINAL FIGHT	104000,
FIRE PRO-WRES.	87000,
GOLDEN FIGHTER	125000,
GOLDEN FIGHTER 2	125000,
GUNDAM F91	81800,
HIPER ZONE	75000,
HOKUTO NO KEN N	114000,
HOOK	92500,
JOE & MAC 2 N	102000
KING OF RALLY	119000,
LEGEND OF ZELDA	89000,
LEMINGS	45000,
LONELY TOONS	118000,
MAGIC SWORD	73800,
METAL JACK	95500,
MICKEY ADV N	114000
MISTERY ISLAND	72000,
PARODIUS	98000,
PHALANX N	113000,
PILOT WINGS	94000,
POWER ATHLETE N	98000
PRINCE OF PERSIA N	89000
PRO SOCCER	79000,
PROFES.BASEBAL 2	105000
ROCKETEER	47000,
ROMANCING SAGA	97000,
RPM RACING	59000,
RUSHING BEAT	79000,
S,KICK OFF N	92000
S.BASEBALL	81000,
S.BOWLING	81000,
S.CUP SOCCER	65000,
S.F1 CIRCUS	98000,
S.GHOULS&GHOST	81000,
S.MARIO KART N	107000
S.MARIO WORLD	89000,
S.PRO BASEBAL	94000,
S.R-TYPE	73000,
S.TENNIS	98000
S.VALIS	72000,
S.WRESLE MANIA	65000
SONIC BLASTMEN N	105000,
TINT TOON N	100000,
TOP RACER 2 N	120000
WORLD CUP SOCCER	81000,

Articolo	Prezzo
SMASH TV	82000
STG	73000
STREET FIGHTER 2	128000
SUPER EDF	79000
SUPER FLIPPER	111000,
SUPER STAR WAR N	112000
T.M.N.T 2	95000
THUNDER SPIRIT	69000
TOP RACER	65800
TURTLES IN TIME	98000
VALKEN	119000,
WWF WRESLEMANIA	65000
XARDION	48000
G.BOY CONSOLE	130000
STEREO AMPLIFIER	26000
BATTERY PACK	49000
LIGHT BOY	35000
ADAMS FAMILY	49000
ADVENTURE 2	48000
BALOON KID	41000
BART SIMPSON	41500
BART VS JUGER NUTS	48000
BASE BALL	25000
BATMAN 2 RET	48000
BUBBLE BOBBLE	46000
BURGER TIME DX	47800
CASTLEVANIA 2	29800
CHASE HQ	35000
DR.MARIO	36800
DRAGON SLAYER	32000
DUCK TALES	43000
GHOSTBUSTER	40000
GREMLINS II	39500
HIGHT STAKES	43000
HOOK	44000
KWIRK	39000
METROID 2	39000
MICKEY MOUSE 2	42000
MICKEY'S DANGEROUS	42000
NBA ALL STARS	42000
NEMESIS 2	38000
PACMAN	48800
PIPE DREAM	23000
PRINCE OF PERSHA	46800
ROBOCOP II	45000
ROGER RABBIT	49000
S.MARIO LAND	44800
S.MARIO LAND II	56500
SPORT IN BARCELLONA	39000
TERMINATOR 2	42000
TETRIS	33000
THE FLASH	39000
TINY TOON	44000
TINY TOONS	44800
TMNT 2	53000
WORLD CUP SOC.	43000
G.GEAR CONSOLE	205000
G.GEAR CONS.+SONIC	233000
BATTERY PACK	65000
BIG WINDOW	35000
MASTER GEAR CONV.	24000
AERIAL ASSAULT	32000
BASEBAL92	45000
BATMAN RETURN	[illegible]
BERLIN WALL	39000
BUSTER BALL	47000
CHUK ROCK N	53000
COLUMN	39000
DONALD DUCK	44000
G.LOC	47000
GALAGIA 91	45000
GEA STUDIUM	38800
HEAD BUSTER	23000
JOE MONTANA FOOT.	42500
MAPPY LAND	39000
MICKEY MOUSE	46000
NINJA GAIDEN	39800
OLYMPIC GOLD N	40000
OUT RUN	39000
PARADIUS	28000
PENGO	39000
PUT PUTTER	39500
S.MONACO GP	39000
S.MONACO GP 2 N	48000

Articolo	Prezzo
SHINOBY 2 N	47000
SONIC	44800
SONIC II N	59000
SPACE HARRIER	38000
THE GG SHINOBY N	47000
WAKE OF VAMPIRE N	49000
WOODY TOP	32000
CONSOLE MEGA CD PAL	415000
FINAL FIGHT N	98000
ALESTE	87000
FUNKY HORROR	39000
HEAVY NOVA	69000
PRINCE OF PERCHA	89000
RISE OF DRAGON	94000
TENKA FUBU	69000
EARNEST EVANS	89000
WONDER DOG	87000

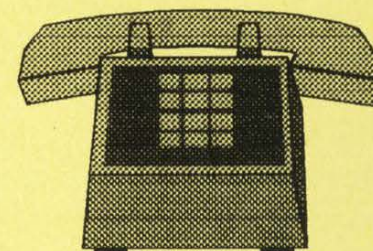
SPEDIZIONI MEZZO POSTA , FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

ALTRI TITOLI A RICHIESTA

PREZZI IVA 19% ESCLUSA!

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI,APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI!

TUTTA LA MERCE IN ELENCO E' ORIGINALE.

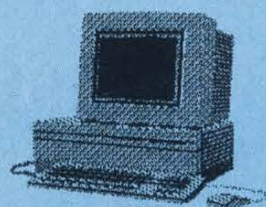
DIFFIDATE DALLE CONTRAFFAZIONI !!

Db-Line srl

☎ 0332/819104 ☎

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	Megadrive Jap Scart/Pal	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG-Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-Super Pro Fighter Super Adv.Joystick

SUPER NES	FAMICOM	GAME GEAR	MEGADRIVE	MEGADRIVE	GAME BOY
Aero B12 II	Amazing Tennis	Arch Rivals	A Runk Thunder (CD)	Annette Again (CD)	Adventure Island II
Best of the Best	Ashita no Joe	Bare Knuckle	Batman revenge of the Joker	Bare Knuckle II	AputSlan II
California Games II	Bart's Nightmare	Batman Returns	Blaster Master II	Devastator (CD)	Avenging Spirit
Carmen SanDiego	Batman Returns	Castle of Illusion	Chakan	Doraemon	Bart Simpson Deadly Champ.
Clue - S. Mario Kart	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Chester ChetaH	F22 Interceptor	Burning Peipai
Cool World-Batter Up	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc	Clue	Fatal Fury	Darwing Duck
Dragon's Lair	Combatribes	Klax	Desert Srike	Flash Back	Empire Strikes
Duel Test Drive II	Dorach	Lemmings	Double Dragon III	G-Loc	F-15
F-15 Strike Eagle	Doraemon	Mickey Mouse's 2	Final Fight (CD)	King of the Monster	Finstones
Gradius III	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	G.Foreman Boxing	King Salmon	Gradius III
Harley's Humongold	Fatal Fury	Puyo Puyo	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys
Home Alone II	Flying Hero	RC Grand Prix	Global Gladiators	Magic Sage	Little Mermaid
Hunt for Red October	Golden Fighter	Shinoby 2	Hit the Hice	Micky & Donald	Looney Toon
JimmyConnorsTennis	Kitaro's Adventure	Halley Wars	Indiana Jones Last.C.	OutRun 2019	Mickey's Mouse 2
Metal Jack-Star Wars	Leading Company	SONIC 2	Jepurdy	Puyo Puyo	Ninja Boy
N.H.L. Hokey 93	Magic Sword	Ninja Gaiden 2	Joe Montana	Road Rash II	Oni III
Paper Boy II	Metal Jack	Wake of vampire	Joepardy	SIM Earth (CD)	Pipe Dream
Prince of Persia Road Runner	Nobunaga the Army of the King	Winbledon Tennis	Mickey & Donald Football 93 (CD)	Sonic II	Roger Rabbit
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	**NEO GEO**	Mohammid	Spatter House 2	Simpson
Sim Earth - Monopoly	Ramna part 2	Alpha Mission II	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16 WWF SuperStar
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.Q.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II
The Blues Brothers	Tenbu Spirits	Ninja Commando	Risky Woods	Terminator 2	Thunder Bird
Tiny Toon Adv.	The G. Waldo Search	Robo Army	Robocod	Tiny Toon Adv.	Titus the fox
Wayne's World	The Steel Knight	Soccer Browl	Roger Clemens	TMNT Turtles	Top Gun II
King of the Monster	Valken-The King Rally	Trach Rally	Tyrants	Wardner	Track n Field
Wings Commander	XAK	World Heros	World Class Golf	Wrestlemania	Wave Race

SCONTI PARTICOLARI PER I CLIENTI Db-PRIVILEGED!!

Db-Line Srl - V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno (VA)

FAX: 0332/767244 - BBS: 0332/706469-819044

Db-Vox: Il primo Computer che ti aiuta a scegliere.Richiedi subito il tuo codice!!

0332.767303

Db-Vox 767303

FATAL FURY 2

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	12 (+2 bonus)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

In principio vi fu Fatal Fury, che perse la contesa per il miglior beat 'em up contro Street Fighter II. Poi venne Art of Fighting, che trovò pareri discordanti: la tradizione era dura a morire, e i conservatori non volevano togliersi dalla testa il picchiaduro Capcomiano. Ora, sulla console dei beat 'em up, è giunta la messianica rivelazione: Fatal Fury II. E il gioco diventa leggenda...

L'hooligan più cattivo del mondo...

Kim di certo si lascia distrarre dalle forme poco coperte di Mai..

Un doppio calcio nel faccione non è poi molto piacevole...

Scontro di titani

{Attenzione: siete a priori avvertiti che il contenuto della prima parte di quest'articolo è prettamente filosofico, e può quindi risultare di non semplicissima comprensione per i più piccoli, o noioso per quelli che mangiano solo pane e software demenziale ogni giorno. Ho voluto comunque scriverlo così per dimostrare che videogiocare vuol dire anche acculturarsi, e che riflettere con cognizione d'argomenti serve a maturare in qualsiasi campo vengano fatte le riflessioni. Anche i videogiochi sono cultura. Te ipsum doce. Piermarco}

I possessori del Neo Geo lo aspettavano da tanto tempo: il gioco definitivo del genere botte a volontà. In realtà, definire "definitivo" un videogame è quantomai utopico, chimerico e improponibile; ciò risulta evidente sia dalla logica, che ci dice come il mondo dei videogiochi sia in continua evoluzione esponenziale, sia dall'esperienza, che ci mostra come, già nell'arco degli ultimi cinque anni, si siano avvicendati un discreto numero di prodotti sul trono dello stato dell'arte dei videogame di ogni tipo. E' comunque vero che, se non si può parlare di giochi definitivi, si possono d'altronde identificare dei giochi che hanno lasciato un segno indelebile non soltanto nella storia della macchina su cui sono stati sviluppati, ma anche e soprattutto nella variegata epopea videoludica. Street Fighter II, indubbiamente, è stato fra questi. E quando un videogioco conquista incondizionatamente il cuore di tutti i videomaniaci,

Inghilterra-Stati Uniti uno a zero

Alleniamoci un po' col mio bel doppione...

facendone vibrare all'unisono le corde adrenaliniche del coinvolgimento, non è per nulla facile che un nuovo beniamino ne prenda il posto senza alcuna riserva. Allora, affinché una nuova stella sorga nel firmamento dell'olimpo videoludico spodestando la precedente, si richiede non solo che risulti migliore di quest'ultima, ma anche che, in un certo senso, ne includa tutte le caratteristiche e le migliori nel contempo, aggiungendone delle nuove.
E' infatti difficile, se non addirittura impossibile, che, da parte della totalità dei videogiocatori, si abbia un'esplicita ammissione della nascita di una nuova "stella", se essa si presenta prospetticamente diversa rispetto alla precedente; al più si dirà che ambedue brillano con la medesima intensità. Questo avviene proprio perché i due giochi, pur dello stesso genere, si presentano appunto con parametri differenti, quali l'interfaccia grafica o il sistema di gioco, e ciò porta a un'imparagonabilità matematica e oggettiva degli stessi. Si badi bene che quanto espresso finora vale soltanto per l'assoluta totalità dei videogiocatori; una discreta fetta, o perfino la buona maggioranza, può comunque decretare un nuovo stato dell'arte anche se esso si presenta con parametri differenti dal precedente; ma tale affermazione resterà soggettiva (sebbene di una "soggettività" estesa) in quanto dedotta soggettivamente a causa dell'imparagonabilità prima descritta, e non potrà mai quindi dirsi oggettiva e cioè per l'appunto formulata dalla totalità del pubblico videoludico.
Esemplificando quanto finora espresso potremmo prendere come dimostrazione il caso di Art of Fighting, un beat 'em up dello stesso genere di Street Fighter II, ma con un'interfaccia grafica totalmente differente (a zoomate) ed un sistema di gioco pure

Un digestivo, signore?

diverso (a potenziamento delle caratteristiche e con dotazione di energia mistica). Il gioco in questione, appunto, trovò pareri discordanti soprattutto in redazione (vedi numero di Gennaio), e ciò a riprova di quanto prima scritto. Anche se una larga maggioranza di utenti videoludici lo reputa migliore di Street Fighter II, Art of Fighting non viene reputato il nuovo stato dell'arte dall'assoluta totalità degli stessi.
Ora ci troviamo dinanzi a Fatal Fury II, un gioco che ha la pretesa non esplicita di incorporare le qualità e i parametri di Street Fighter II, migliorandoli, ampliandoli e per giunta innovandoli ulteriormente.
Premettendo a questo punto che Fatal Fury II è un gioco, in quanto a parametri e caratteristiche, piuttosto complesso, sarà adesso mio compito il tentare di descriverlo nella maniera più completa ed esaustiva possibile (sperando che tu riesca a farlo con parole dalla lunghezza media inferiore a dieci caratteri. NdAlex).

LA CONFEZIONE

Cominciamo a tessere il meritato elogio del manuale del gioco. Questo rientra nell'ambito dell'argomento confezione, e quanti di voi acquistano i giochi per computer originali e le cartucce per console sano, dato il prezzo dell'originale -che poi è davvero esorbitante nel caso del Neo Geo- quanto la confezione e il manuale siano importanti.
Tralasciando l'involucro, che è sempre quello plastificato davvero fantastico e indistruttibile (praticamente il migliore sulla piazza) delle cartucce SNK, il manuale è per la prima volta davvero interessante a leggersi e oltremodo divertente, poiché contiene un breve fumetto di qualche pagina, che già comincia a coinvolgervi nella stupenda atmosfera del gioco, e perfino delle curiosità e degli aneddoti narrati dai programmatori a proposito dei personaggi del gioco stesso.
Le tattiche di gioco sono spiegate in maniera molto chiara, e per ogni giocatore c'è, oltre a un breve profilo e alla doverosa lista delle mosse segrete principali (le altre dovrete scoprirvele da soli, eh, eh, eh!), una breve dichiarazione del personaggio rilasciata prima del torneo, sullo stile Over the Top, per chi avesse visto questo simpatico film.
Davvero il miglior manuale, escludendo quello di Sim City per Super Nes, finora accluso a un gioco per console, e certamente il migliore in assoluto, senza esclusioni, allegato a un beat 'em up.

Il vecchietto più cattivo e libidinoso del mondo colpisce ancora

LA STORIA

Nel fumetto, che si ricollega agli eventi di Fatal Fury, si narra come Geese Howard, il capo mafia di South Town, avesse ricevuto una lettera di minacce dal misterioso Wolfgang Krauser, un narcotrafficante europeo che stava estendendo i suoi mercati in America. Howard, preoccupato dalla crescente influenza di Krauser, indisse un torneo, il King of Fighters, allo scopo di selezionare i migliori combattenti del mondo e crearsi un esercito personale per sconfiggere Krauser, anch'egli supremo conoscitore di arti marziali, e noto in Germania

Mappone mondiale con concorrenti

Il riferimento al Tai Qi è puramente casuale, vero MA?

Certo che anche tra fratelli...

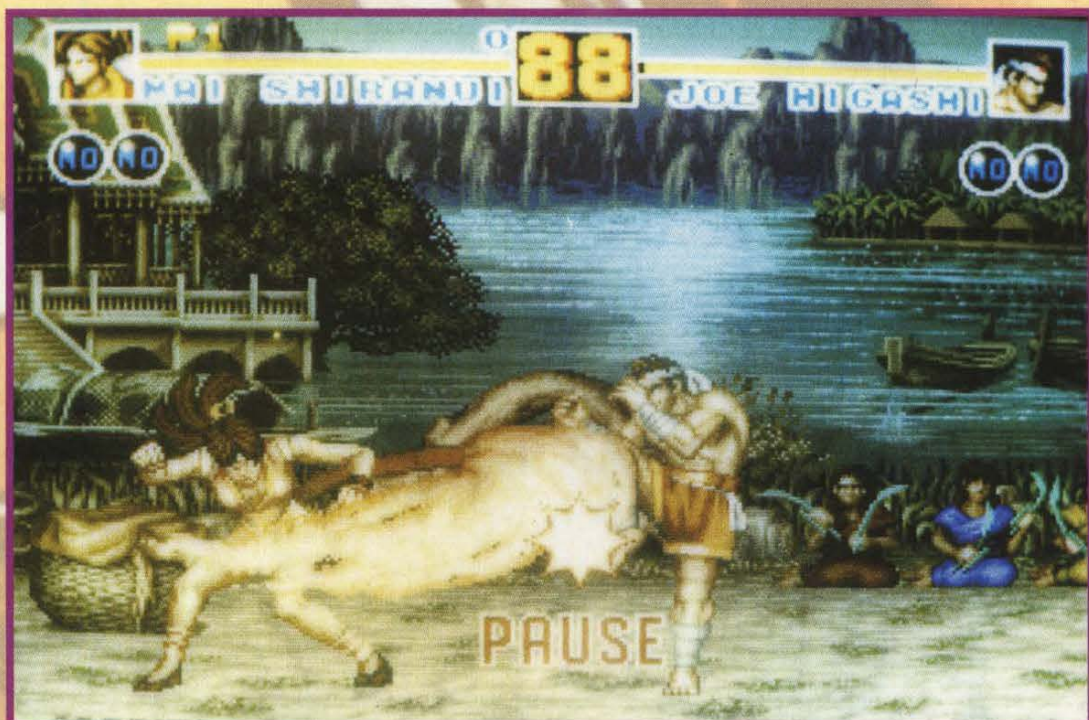
come il Dark Kaiser, l'Imperatore Oscuro.
Al torneo di Howard si iscrissero però anche i fratelli Terry e Andy Bogard, che volevano vendicare la morte del padre ad opera dello stesso Howard, e Joe Higashi, giovane kickboxer, anch'egli animato da sete di vendetta nei confronti del boss di South Town. Fu proprio a causa dei tre amici che Geese Howard, tra l'altro campione americano di arti marziali, trovò la morte nel torneo.
Adesso è trascorso un anno, e i migliori combattenti del mondo, tra cui anche Terry, Andy e Joe, ricevono un invito di partecipazione a un nuovo torneo, organizzato nientepopodimenoche da Wolfgang Krauser. Il resto... beh, sarete voi a stabilirlo - e a scoprirlo - giocando a Fatal Fury II.

LE CARATTERISTICHE TECNICHE

Iniziamo dalla memoria: ben 106 megabittoni, la cartuccia con più memoria mai prodotta per Neo Geo. E qui sorge il problema, che inserisco nelle caratteristiche tecniche, dato che in fondo si tratta proprio di un problema... ehm... tecnico: il prezzo. Aspettatevi infatti il prezzo più alto finora mai visto per una cartuccia da console, e con questo credo di aver detto tutto (al modesto avviso mio e del VF questo potrebbe essere un ostacolo non indifferente al lancio della nuova stella di cui parlavi prima... NdAlex).
Riguardo al gioco vero e proprio: possibilità di scelta tra otto lottatori (e dei loro doppelganger), di cui tre (Terry, Andy e Joe) con quattro tecniche segrete principali, e i rimanenti con tre. Inoltre vi sono quattro giocatori inselezionabili, che scoprirete soltanto dopo aver battuto i primi otto; e ho scritto otto proprio perché affronterete anche il vostro doppelganger, dando quindi in tutto luogo a ben dodici incontri.
Altra caratteristica, che rappresenta un netto miglioramento rispetto a Fatal Fury, è la presenza di crediti infiniti allorché si selezioni l'opzione di gioco a due; e vi sono pure due stage bonus, rispettivamente dopo il quarto e l'ottavo lottatore, che potrete anche giocare in due, nel tentativo di battere l'amico distruggendo il maggior numero possibile di colonne di pietra o di pile di casse nel minor tempo possibile.
Il parametro comunque più innovativo, anch'esso un'evoluzione della release numero uno, è senza dubbio la possibilità di combattimento tridimensionale su due piani diversi. In alcuni schermi, infatti, avrete l'opportunità di spostarvi su un altro piano dello schermo, venendo a trovarvi non più di fronte all'avversario, ma in posizione spostata di un certo angolo, come se, insomma, occupaste i vertici diagonalmente opposti di un quadrato.
Questa realistica opzione, presente anche in Fatal Fury, era però lì resa piuttosto irrealisticamente, in quanto era sempre e soltanto un avversario mosso dal computer a poter cambiare piano, e voi potevate unicamente inseguirlo nello stesso. Adesso, invece, oltre al fatto di poter decidere anche voi se cambiare piano o meno, potrete combattere l'avversario anche restando su un piano differente dal suo, e ciò dà luogo sia a una serie di nuove tattiche di scontro - ad esempio la ritirata strategica su un altro piano per un successivo attacco a sorpresa - sia a un effetto grafico sorprendentemente godibile e realistico. D'altronde era piuttosto ridicolo, se ci pensate bene, che i due combattenti si

Ma il bestione non fa affondare la chiatta?

Brucio per te, o Mai...

Non è il caso di prendersela tanto a cuore!

trovassero sempre l'uno esattamente di fronte all'altro (o esattamente dietro), e questa prospettiva non rispecchiava di certo la realtà. Così si può tranquillamente dire che Fatal Fury II inaugura un nuovo standard nei beat 'em up su console, quello del combattimento tridimensionale. Naturalmente il cambiamento di piano è condito dalle zoomate dei lottatori e talvolta, come i pannelli dipinti nello schermo di Jubei, dalla distruzione di elementi interattivi dello sfondo. Elementi interattivi come anche barili e altri oggetti vari che potrete distruggere scaraventandovi sopra l'avversario, proprio come in SF II.
L'ultima novità rilevante è rappresentata dall'uso di tutti e quattro i tasti del joystick, ma non come in Art of Fighting, dove erano semplicisticamente ripartiti in pugno, calcio, proiezione, e insulti per scaricare l'energia mistica del nemico, bensì alla maniera di Street Fighter II, cioè pugno leggero e veloce, calcio leggero e veloce, pugno forte e lento, calcio forte e lento. Questo, in concomitanza al fatto che avrete anche la possibilità di effettuare prese e proiezioni, di insultare l'avversario e di cambiare piano - oltre al fatto che premendo in contemporanea gli ultimi due tasti darete un potentissimo calcio in grado di scaraventare il nemico sull'altro piano - dovrebbe bastare a fornirvi un'idea della complessità e della completezza delle mosse in Fatal Fury II. E se non vi bastasse, sappiate allora che avrete anche l'opportunità di eseguire le mosse segrete a due velocità e distanze diverse, attribuendo quindi loro un'area d'effetto più o meno variabile. Soddisfatti?

L'INTERFACCIA GRAFICA E MUSICALE

Sarò breve: gli sfondi sono a dir poco stupendi e coloratissimi, alcuni di essi, come quello italiano, americano e giapponese, mostrano paesaggi in movimento, rispettivamente da una gondola, un treno e una zattera, che, anche se poco verosimili (vedasi gondole e torre di Pisa contemporaneamente nello stage italiano)(e Colosseo e galleria Vittorio Emanuele NdAlex), presentano numerosi livelli di parallasse e forniscono un indescrivibile livello di profondità, presenza e coinvolgimento. In altri schermi, poi, non potrete cambiar piano di combattimento perché nel secondo piano vi saranno corde elettrificate, tori in corsa o ingranaggi letali, che vi causeranno, qualora l'avversario vi ci buttasse contro, non poco danno. Il sonoro è spettacolare, con effetti da brivido (vedasi urletti di Kim identici a quelli di Kenshiro) e musiche che spaziano dall'hard rock al new age, dal moderno al sinfonico (fantastica quella dello schermo finale).

Un bell'attacco in diagonale...

Avanti bestione, fatti sotto!

IL COMMENTO

Giocabilità e longevità risultano più che garantite dalla presenza di tonnellate di mosse e di crediti limitati, oltre al fatto che, anche a livello Easy, il gioco è piuttosto difficile e suderete non poco nel tentare di sconfiggere avversari del calibro di Billy
Kane (sì, di nuovo lui, e stavolta è molto più forte) o lo stesso Krauser in persona.
Allora Fatal Fury II si becca un meritatissimo 98, che gli assegno con piacere, non potendo dargli un 99 a causa del limitato (106 su 330) supporto di memoria occupato.
A voi non posso che dire di acquistare all'istante questa fantasmagorica cartuccia e, se non avete un Neo Geo, di comprarvi pure quello (i soldi guadagnati da Piermarco con questa recensione verranno devoluti a vostro favore per gli acquisti di cui sopra... NdAlex).Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

NEO GEO	
GRAFICA + no comment	97
SONORO + no comment	97
GIOCABILITA' + no comment	99
SNK	98

TUTTE LE ULTIME NOVITA' DEL MERCATO

IMPORTAZIONE DIRETTA DA
GIAPPONE - INGHILTERRA - USA

TI INVITA PER LA TUA TESSERA!!

Viale Tunisia, 50 MILANO

Tel. (02) 66988133 - 66988170

VANTAGGI TESSERA

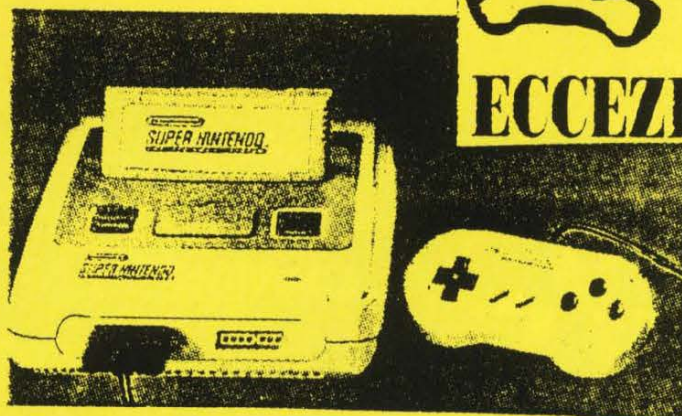
1 - Potrai partecipare gratuitamente a qualsiasi gara, concorso organizzato dalla **PROJECT GAME**

2 - Avrai il diritto di usufruire delle condizioni particolari di acquisto, vendita, etc.

3 - Per poter avere sempre giochi nuovi abbiamo creato apposta per i tesserati il **MERCATINO DELLO SCAMBIO**.

4 - Inoltre biglietti omaggio per poter entrare nelle migliore discoteche di Milano (**LE CINEMA, CENTRAL PARK**, etc.)

AMIGA
NEO GEO
PC AST
MEGA CD
MASTER SISTEM
GAME BOY
GAME GEAR
LYNX

SUPER FAMICOM
versione giapponese
SUPER NINTENDO
versione italiana
SUPER NES
versione americana

ECCEZIONALE !

PRENOTA DA NOI IL TUO GIOCO PREFERITO
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Questo numero Andrea o per pigrizia, o per scarsa memoria (e non è l'unica cosa...), o per il troppo lavoro (devo ammettere di averlo oberato un po') non ha scritto il cappello della rubrica. Ma perdoniamolo, mettiamo via la frusta rossa del suo sangue e, con un sorriso beato sulle labbra, andiamo a leggerci la sua rubrica.

Alex

SPRIZZA LA PAROLA

Sapete qual'è l'etimologia di "igrometria"? E cos'è una "mezena"? E l'etimologia di "Pierina"? No? Bene, allora andate a cercarvi un altro gioco...
A parte gli scherzi, dopo un'attesa di quasi un anno, la Clementoni ha finalmente completato Sprizza la Parola, ennesimo gioco da tavolo a indovinelli (un genere che sta riscuotendo un incredibile successo in questi ultimi tempi) con particolarità molto interessanti e abbastanza originali. Innanzitutto il gioco si svolge sul classico tabellone quadrato, ma al contrario di quanto accade di solito le caselle non sono numerate o disposte in fila, bensì formano sei esagoni concentrici. Lo scopo del gioco è quello di raggiungerne il centro prima degli avversari, ma è necessario completare un intero giro prima di poter passare alla sezione più interna.
A turno, partendo dal più giovane, i giocatori devono scegliere un argomento su cui si sentono particolarmente ferrati. Ciascuno di questi è caratterizzato da un colore, così come le caselle che compongono il tabellone. Gli argomenti sono in tutto cinque: definizioni per il rosa, plurali-femminili-sinonimi-contrari per l'azzurro, parole scientifiche-etimologia per il giallo, modi di dire-caccia all'errore - caccia all'autore per il verde e parole straniere-neologismi-latinismi per l'arancione. A questo punto uno dei partecipanti pesca una carta (tra le 660 disponibili!), e legge la domanda relativa all'argomento scelto. Ciascuna domanda possiede un determinato valore, teoricamente relativo alla sua difficoltà, che equivale al numero di caselle di cui il giocatore può spostarsi se fornisce la risposta esatta.
La scelta dell'argomento può essere effettuata solo nel primo turno di gioco o quando si arriva su spazi particolari, ma normalmente dipende dal colore della casella su cui ci si trova al momento in cui viene fatta la domanda. Può capitare anche di dover sfidare uno o più avversari, rischiando di indietreggiare in caso di sconfitta ma avanzando per il doppio o il triplo del normale in caso di vittoria.
Uno degli aspetti più interessanti e divertenti di tutto il gioco è dato da un particolare tipo di carte - le carte "Vocabolario" - che si trovano nel mazzo mischiate alle altre: quando viene pescata una di queste, il giocatore di turno legge la parola riportata sul dorso della carta e tutti gli altri partecipanti scrivono su di un foglio una plausibile definizione. A questo punto vengono mischiati tutti i foglietti, compreso quello contenente la risposta esatta, e vengono letti ad alta voce. Ciascun giocatore dovrà quindi dire qual'è secondo lui la definizione corretta, avanzando di due caselle se indovina.
Ogni volta che si completa un giro, si ha la possibilità di passare nell'esagono superiore, avvicinandosi così alla meta. Gli ultimi tre esagoni sono composti ciascuno da una singola casella, e permettono di scegliere l'argomento della domanda. Indipendentemente dal valore della risposta però, chi si trova su queste ultime caselle avanzerà o indietreggerà sempre di un solo spazio.
Anche se l'idea di domande basate sulla conoscenza dell'italiano può sembrare noiosa, in realtà Sprizza la Parola è veramente divertente e la mancanza di dadi elimina, in parte, la componente fortuna, spesso troppo decisiva nei giochi da tavolo. Un unico difetto riguarda l'assegnazione dei punti in base alla difficoltà delle domande, talvolta totalmente insensata: è frustrante ricevere un misero punto per aver scoperto in quale libro è scritto "... Il cielo era grigio; poca gente passava;...", e ben cinque per aver saputo dire cos'è l'olfatto!!!

DIAMANTI

Non importa se siete un rude uomo, scaricatore di porto e camionista nel tempo libero, o un'aggraziata fotomodella: trovare un bell'anello con un diamante incastonato fa piacere a tutti (lo si può sempre rivendere...)!
Proprio accumulare preziosissimi anelli è lo scopo principale del nuovo titolo della Ravensburger, "Diamanti" appunto. Il meccanismo di gioco è incredibilmente semplice e le partite non durano che pochi minuti, ma questo non significa che non sia divertente, anzi.
Al centro del tavolo viene messo il

piano di gioco, un recipiente ottagonale su cui vengono posti 42 diamanti. Di questi, solo 26 sono veri, o meglio, possono essere raccolti, mentre gli altri sono fissati al contenitore stesso, in modo che

nessuno possa prenderli. Ovviamente non esiste apparente differenza tra questi e quelli liberi.
Dopo aver preparato la plancia, viene posto sul tavolo anche il mazzo di carte e, dopo aver deciso chi sarà a cominciare, il primo giocatore ne pesca una, ponendola scoperta davanti a se. Durante il primo turno le carte "Ladro", di cui vi spiegheremo la funzione più avanti, non vengono utilizzate e vanno rimesse nel mazzo. Se il giocatore pesca una carta anello, potrà cercare di raccogliere un diamante per incastonarvelo. Ciascuna carta possiede un determinato valore, che oscilla tra i 1000 e i 6000 punti, ma questo diviene reale solo se si riesce a porvi sopra la fatidica pietruzza. Se invece il giocatore afferra uno dei diamanti fissi, il gioco passa a chi si trova alla sua sinistra e la carta pescata resta vuota (ma non va rimessa nel mazzo). Le carte "Ladro" entrano in gioco a partire dal secondo turno. Quando un giocatore ne pesca una, deve per prima cosa controllare di possedere una carta vuota. In caso affermativo, deve cercare tra gli avversari una carta dello stesso valore con sopra il diamante. Se la trova, può sottrarre la preziosissima pietra per incastonarla sul proprio anello. Scopo del gioco, che termina quando finiscono le carte o i diamanti mobili, è ovviamente quello di accumulare più punti degli avversari.
Anche se il funzionamento può sembrare elementare e forse banale, Diamanti è in realtà uno di quei giochi terribilmente semplici e divertenti dai quali non ci si stacca più. Uno dei suoi pregi maggiori è sicuramente la velocità delle partite: l'ideale quando avete dieci minuti e non sapete cosa fare!
La qualità dei materiali, come accade sempre con i prodotti Ravensburger, è veramente eccezionale e, strano ma vero, anche la veste grafica colpisce in maniera estremamente positiva.

RINFORZI PER BATTLE MASTERS

Dopo circa un anno dall'uscita del gioco base, la M.B. ha recentemente ultimato due confezioni di supporto per Battle Masters. Per chi non lo conoscesse, si tratta di una battaglia fantasy in 3-D, ovvero condotta tramite l'uso di particolari miniature. Sull'enorme piano di gioco, originalmente costituito da un tabellone in plastica di dimensioni incredibili, ma facilmente sostituibile con elementi paesaggistici fatti in casa (colline di polistirolo, gli alberi del presepe, castelli di cartone e via dicendo), si danno battaglia gli eserciti dell'Impero e del Caos, in una lotta senza tregua.
Le due espansioni, una per l'Impero, "I Lord Imperiali", e l'altra per le forze del male, "I Predatori del Caos", provvedono a fornire nuovi combattenti, grazie ai quali sarà possibile effettuare battaglie ancora più titaniche e maestose. La qualità delle miniature, ovviamente in plastica, è ottima, anche se risulta leggermente difficoltoso dipingerle in maniera perfetta.

Andrea Fattori

SOFT
MANIA
AMIGA & PC
IBM compatibili
IMPORT • JAPAN • USA
Mega Drive • Super Famicon • Super Nes • Neo Geo • PC Engine Duo & GT • Game Boy
OFFERTE
Neo Geo 599.000
Super Famicon ntcs scart 419.000
Super Famicon + gioco 439.000
Super Nes ntcs scart 299.000
Super Nes + Mario ntcs scart 399.000
Megadrive ntcs scart 259.000
Megadrive + Sonic 299.000
Mega CD rom ntcs + gioco 599.000
Game Gear 296.000
Game Gear + Sonic 299.000
Game Boy + Tetris 159.000
Favolose Offerte (IVA compresa)
Console + Gioco
CONTATTATECI
Spedizione tramite corriere o posta in tutta Italia
•Evasione ordine max. 24 ore
TEL. / FAX 0187 - 730226 • P.zza Caduti per la Libertà, 25 • 19124 LA SPEZIA

ROGUE

Tra i miei nuovi collaboratori dev'essersi scatenata un'amnesia per quanto riguarda le varie introduzioni agli articoli. Mostriamoci magnanimi anche con Chris il Bieco e passiamo alla lettura. E smettila di urlare che ti fanno male i pollici, Chris! Ci credo che ti fanno male: li infili sotto gli armadi di metallo...

Alex

Molti già sono rimasti affascinati dalla peculiare atmosfera, dall'ambientazione, dalle emozioni provate, e a volte... perché no? anche da quell'occasionale scarica di adrenalina che percorre il giocatore quando il suo personaggio si trova invischiato in scenari titanici, dove lentamente, grazie soprattutto all'abilità del custode, i veli di mistero attorno ai piani orditi dai Grandi Antichi vengono svelati, e resta solamente la verità. Solo allora gli investigatori affrontano l'unica cosa veramente capace di annientare le loro menti: l'orrore.

Chi già possiede l'edizione precedente de **IL RICHIAMO DI CHTULHU**, o quantomeno ci ha giocato, conoscerà sicuramente i meriti di questo gioco, la sua dinamica accessibile e il sistema decisamente realistico per gestire i personaggi (niente livelli e punti ferita che aumentano con l'aumentare di questi, con tutte le possibili incongruenze relative, ma abilità percentuali che aumentano con la sperimentazione. Stile "sbagliando si impara")(O "sbagliando si muore" NdAlex).

Se invece non avete mai provato un gioco di questo tipo, o siete stanchi delle amene e tranquille ambientazioni fantasy, se non avete mai provato il gusto di dover scappare a gambe levate due volte su tre (sempre che le abbiate ancora), ma soprattutto se volete cimentarvi con qualche cosa di assolutamente unico, la cui validità è attestata da 5 edizioni, la nuova riedizione della versione in italiano de il Richiamo, edita da Stratelibri, fa decisamente per voi.

Nel volume troverete tutto ciò di cui potreste aver bisogno per ambientare una campagna nei ruggenti anni '20, regole più che a sufficienza per gestire l'inesorabile perdita di sanità mentale (imparerete a odiare queste due parole), tutto sui terribili Grandi Antichi e sugli incantesimi necessari per evocarli e legarli al vostro volere (Ah, Stolti!).

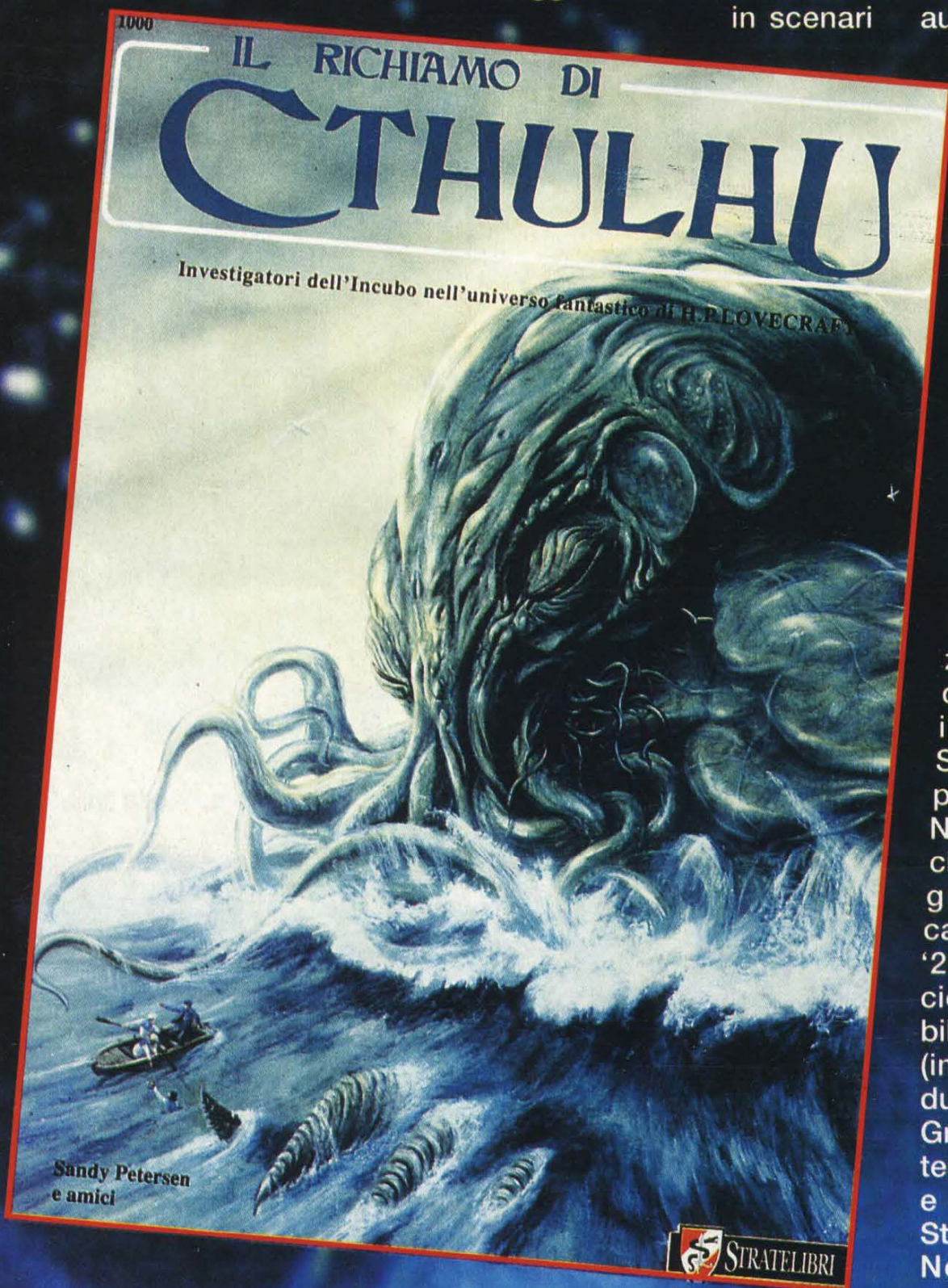
Notevole è anche la mole delle espansioni già disponibili.

Come accennato nei numeri scorsi, ottimi sono Le Ombre di Yog-Sothtoth (una mini-campagna articolata su cinque scenari che vi porterà fino alle limacciose spiagge della tenebrosa isola del possente Chtulhu), Sulle Ombre di Tsathogghua (tre agghiaccianti avventure nel freddo nord), Terrore dalle Stelle, Sei Minuti a Mezzanotte, e frammenti di Paura e il Manuale della Theron Mark Society, l'unica organizzazione che abbia mai cercato di opporsi seriamente all'orrore del passato, le cui preziose informazioni sono a disposizione degli ardimentosi e degli incauti.

Oltre a questi però ecco l'ultima novità: un nuovo inquietante modulo dal nome **QUATTRO MINUTI A MEZZANOTTE**, dove viene riproposta la tematica delle avventure brevi e rapide da giocare, in questo modulo ce ne sono quattro e tutte ispirate a classici del cinema horror.

Le novità made in Stratelibri però non sono finite, come sempre la casa milanese è coerente con quella che è stata la sua politica, e continua a fornire al mondo del gioco abbondante pane per i suoi affamati denti: e quindi ecco, fiammanti sui tavoli, e pronti per essere giocati alcuni prodotti di tutto rispetto.

IL CANTO DEGLI INFERI: primo modulo d'avventura per Stormbringer, il gioco di ruolo incentrato sulla saga creata da Michael Moorcock, in un mondo spaccato dalla perenne lotta tra le forze della Legge contro quelle del Chaos.

NON MORTI: Supplemento di gioco universale che vi fornirà informazioni, regole , e tutto il materiale necessario per poter giocare una campagna con qualunque sistema di gioco contro i più interessanti degli avversari, i signori della notte, i nemici

'N'ROLE

della vita, coloro che a cui è dedicato il modulo: i non morti.

Un modulo per **GiRSA, I DENTI DI MORDOR:** modulo geografico della serie Fortezze, dedicato interamente al Morannon, l'imponente fortezza eretta alla soglia del Regno di Mordor, un cancello per impedire l'ingresso agli indesiderati, o forse per impedire agli abitanti di questa tetra terra di uscirne?

Per gli appassionati del gioco Cyberpunk è disponibile il modulo di avventura **GIU' NELLO SPRAWL**, il luogo ideale per ambientare (o quantomeno far iniziare) le vostre avventure.

Per gli amanti dei wargame, un gioco unico: avrete i cappelli mossi dal vento della

Prima Guerra Mondiale, la vostra sciarpa bianca si agiterà dietro di voi, le vostre mitragliatrici non avranno un attimo di tregua, e soprattutto allungherete la serie di vittorie del vostro Fokker, con **BLU MAX**. Un gioco di gran successo che finalmente vede la sua versione in lingua italiana (prossimamente nelle pagine di Aggiungi un Posto al Tavolo).

Infine, sempre dalla Stratelibri, un altro Gioco di Ruolo. Non rimarrà più tempo per fare altro!?

Per tutti i fan della più grande saga cinematografica di tutti i tempi, ecco disponibile (anche se per la fine di Aprile/primi di Maggio) **GUERRE STELLARI**.

Caccia, astronavi grandi come città, l'Alleanza Ribelle e il malvagio Impero Galattico servito da uno dei più amati "cattivi", il Signore di Sith, il nero Darth Vader.

Guerre Stellari avrà tutto lo spazio che merita nel prossimo numero, ma prima, un'altra novità relativa: assieme al volume delle regole, sarà disponibile il volume **L'EREDE DELL'IMPERO**, un sourcebook dedicato totalmente agli eventi e ai personaggi trattati nell'omonimo romanzo di Timothy Zahn, il primo della seconda trilogia della saga. Vi siete sempre chiesti quale sarebbe stato il futuro dell'Impero dopo la disastrosa battaglia di Endor?...

Das Production, la stessa casa che ha dato i natali al Gioco di Ruolo di Dylan Dog, e la stessa che ci ha proposto in italiano GURPS, il sistema di regole universali per giochi di ruolo, ha pubblicato anche il primo prodotto per il sopracitato generatore universale, si tratta di **GURPS FANTASY**.

In 130 pagine, oltre alle regole per gestirlo, viene fornito un intero mondo, con nazioni nordiche, pseudo-nipponiche, il fascino dei deserti arabici e quelle intrise del fantasy più classico. Un mondo che, anche se presenta spunti non certo originali, è comunque degno del massimo rispetto, essendo unico e pronto per essere giocato. Ovviamente, lo spazio lasciato all'inventiva del Master è ampio, garantendo così il massimo del divertimento anche per coloro che preferiscono caratterizzare il proprio mondo. Bella anche la mappa centrale, che dipinge la totalità del mondo proposto, e dove fa bella mostra di sé un enorme vortice dall'inquietante nomignolo di Maelstrom. Buona traversata!

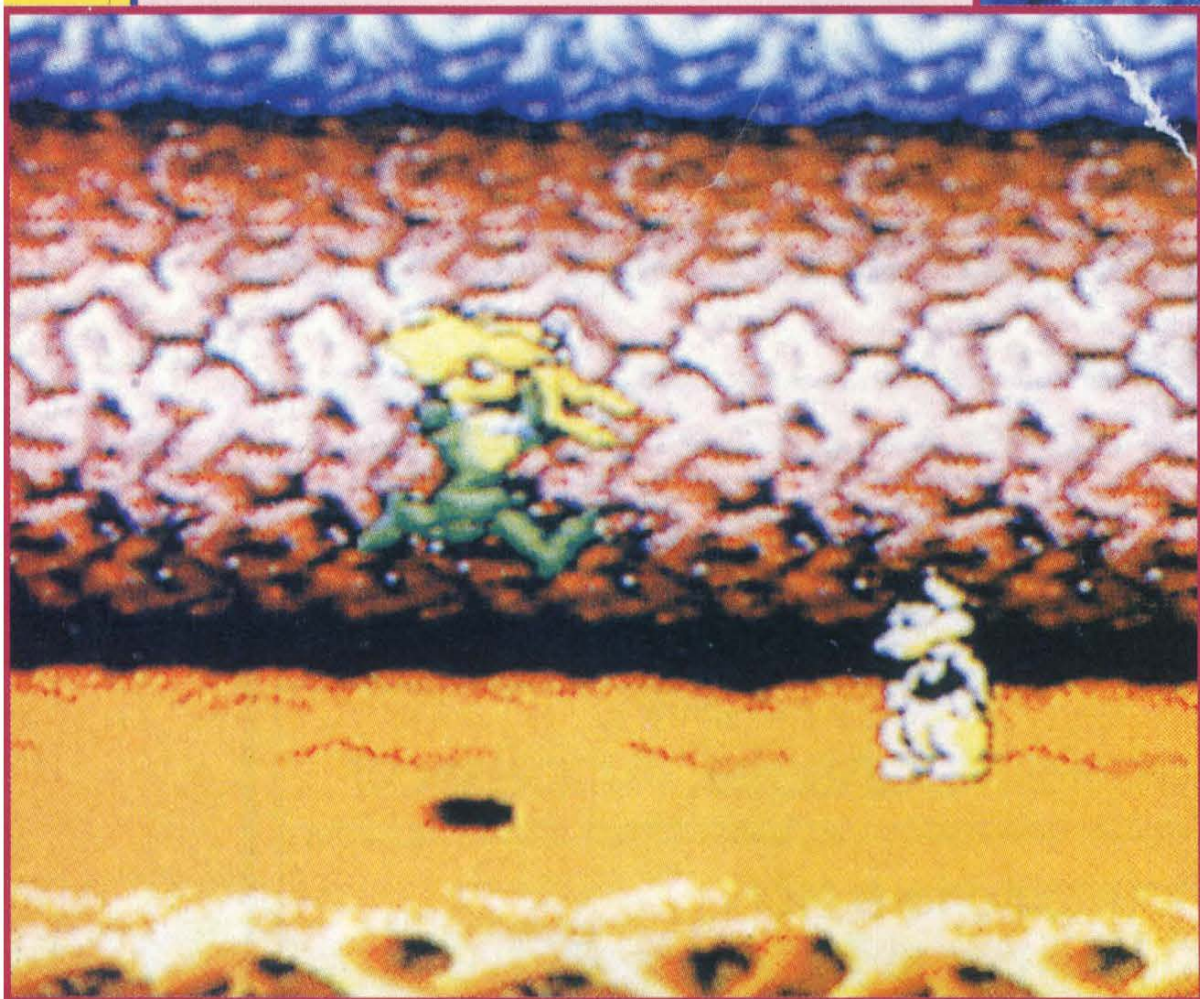
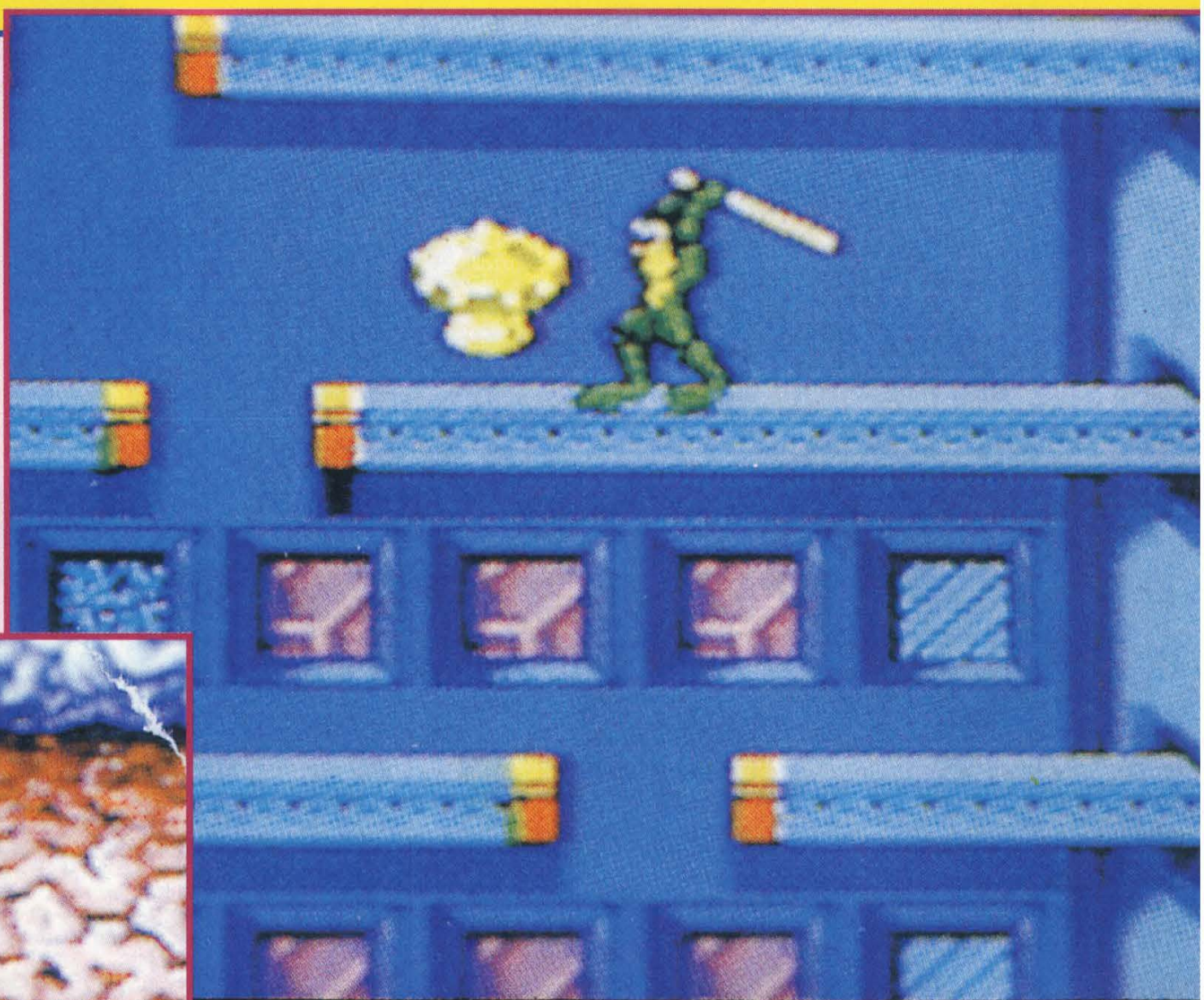
Christian Antonini

CONTROL YO

NES BUSTERS

WORLD CUP
Ognuno dei seguenti codici permette la partecipazione alla finale/ 128XX (XX sta per un numero da 00 a 12). Tutto questo grazie ad Atzeni Igor!

BATTLETOADS
Nello schermo dei titoli premete basso, A, B, start. Ora avrete sei cuori anziché tre.

GOAL
Ecco la password per giocare la finale con la maglia del brasile nella finale contro l'Olanda: LTXAREZC GPMGOCPB

SNAKE RATTLE 'N' ROLL
Appena iniziato il primo livello correte e saltate sempre senza pensare ai nemici. A fine livello troverete un razzo: saliteci sopra e andate al livello 8. Un grazie col cuore in mano a Gianpaolo Eramo.

MASTER SYSTEM BUSTERS

MY HERO
Quando arrivano i cagnolini, colpiteli tutti tranne l'ultimo, che va colpito da dietro. Facendo così otterrete una bella vita. Quando poi affronterete il karateka di fine livello, ammazzatelo solo con calci normali, vi donerà due vite anziché una.

GOLFMANIA
Selezionando il torneo, come tutti sanno, è possibile, una volta spenta la console, riiniziare dal punto in cui si è arrivati. Ogni volta che sbagliate un colpo quindi, resettate prima che la palla tocchi terra, così facendo potrete ritirare senza perdere preziosi punti... Grazie di cuore a Laro 77.

PC ENGINE BUSTERS

1943
Per scegliere la potenza dello sparo dovete premere giù, il tasto 2, destra, tasto 2, su, tasto 1, sinistra, tasto 1. Ora con select potrete variare la potenza.

DEAD MOON
Nello schermo di presentazione premete la diagonale basso-sinistra, i tasti 1 e 2, quindi Run. Ora sarà possibile scegliere il livello di partenza.

CHASE HQ
Per accedere al sound test bisogna premere sinistra, destra, 1, 2, giù, select, su, select.

DEVIL CRASH
Per avere palline infinite inserite la seguente password: ABCDEFGHIN. Grazie di cuore a Gianluca Eusebietti.

SUPER FAMICOM BUSTERS

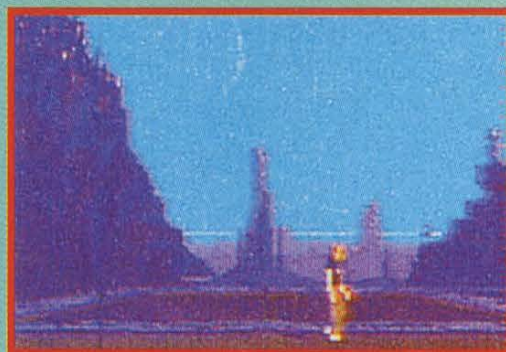
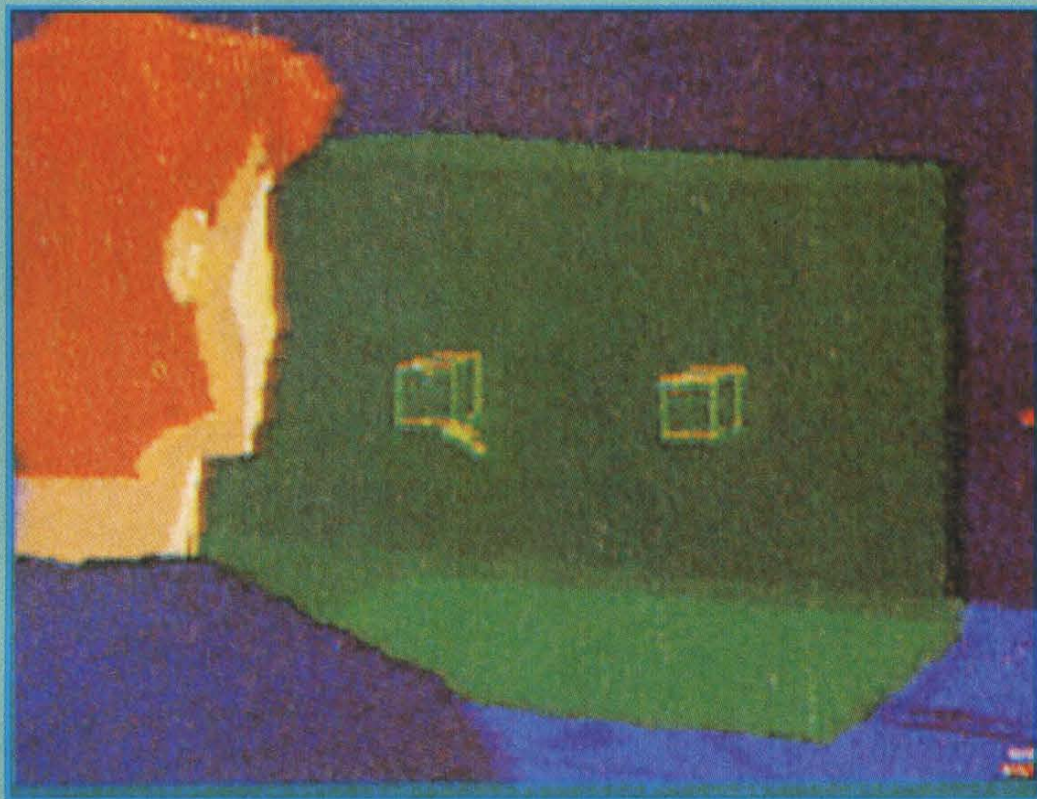
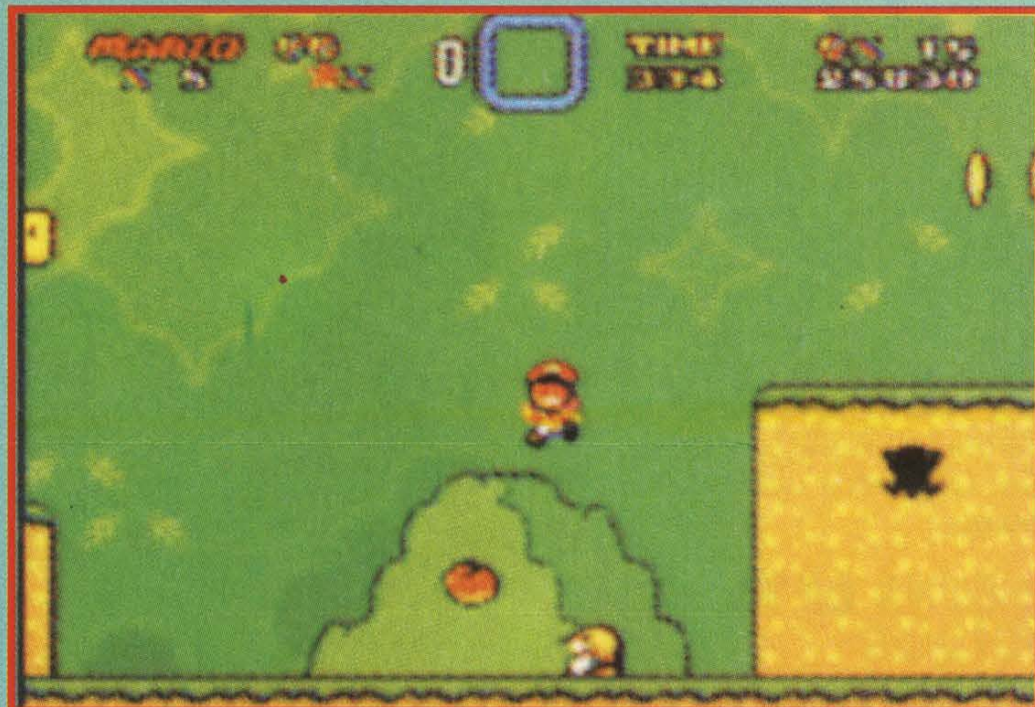
OUT OF THIS WORLD

Se avete qualche problemuccio con questo bel titolo per il vostro fido Super Famicom fareste meglio a dare un'occhiata proprio qui sotto! (Solo fino al quinto livello... Il resto più avanti. NdAlex)

Livello	Password
1	LDKD
2	HTDC
3	CLLD
4	LBKG
5	XDDJ

SUPER MARIO WORLD

Ecco a voi qualche bel consiglio per terminare il gioco saltando un bel po' di quadri: andate nella prima star road e quindi nello star world 1 e puppatevi la chiave che si trova sulla destra. Ora rompete i blocchi e andate sopra. Nello star world 2 non dovete uscire dal tubo ma nuotare nella parte bassa dello schermo. La chiave é lì davanti. Nello star world 3 fate secco quello sulla nuvola, prendete quest'ultima per salire sopra a prendere la chiave. Infine nello star world 4 la chiave si trova sotto i primi blocchi. Ora andate sulla stella e sarete arrivati in un battibaleno al castello. Ora prendete le porte 2 e 8, sono le più semplici. Grazie di cuore al Giustiziere.

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

Accendete la console, tenete premuto il tasto left sul secondo control pad, entrate nello schermo delle opzioni, selezionate end, questo sempre tenendo premuto il tasto left. Ora dovrete essere in grado, a patto che si tratti della versione giapponese del gioco (non funziona nelle altre versioni), di selezionare il livello di partenza.

MEGA DRIVE BUSTERS

JEWEL MASTER

Se dopo il deserto, una volta sconfitto lo scheletro, doveste rimanere senza energia, non disperate ed andate sempre avanti. Entrate nella prima stanza che incontrate ed andate contro il muro alla destra, saltate ed entrerete in un passaggio segreto. Qui troverete una bottiglia di energia.

LEGEND OF FANTASM SOLDIER

Per sentire il sound test provate un po' A+B+C+start.

CADASH

Avete urgente bisogno di una bella erba medica? Beh, allora fate così: entrate nella prima caverna ed arrivate alla corda. Ora colpite le ossa dell'animale morto. Voilà, ecco una bella erbetta.

MYSTIC DEFENDER

L'uscita del labirinto ad ascensori é situata dove si trova la magia del drago, sulla destra. Grazie al solito Salvatore Castriciano, che, questo mese, ci ha spedito un bel po' di trucchi.

SPIDERMAN

Per battere il caro Hobby (Hobgoblin... NdAlex) state sul palazzo a sinistra, quindi, quando vi sorvola sparate un bel po' di tela in alto in diagonale, in modo che lo schifido se ne becchi un bel po' in faccia, fino alla morte (Occhio però alle bombe). Se siete rimasti senza tela posizionatevi sempre sul tetto a sinistra, quando Hobby plana saltate sull'edificio più in basso a destra, quindi tornate sull'altro e, mentre lo schifo volante si gira, saltate verso di lui e stampategli la suola delle scarpe in fronte, con tre o quattro "cicli", dovrebbe essere morto e sepolto. Se invece siete desiderosi di mandare Venom nei cessi da dove è provenuto dovete aspettare che atterri, quindi sparategli un bel po' di tela, dopodiché evitatelo saltando, fatelo atterrare e ripetete.

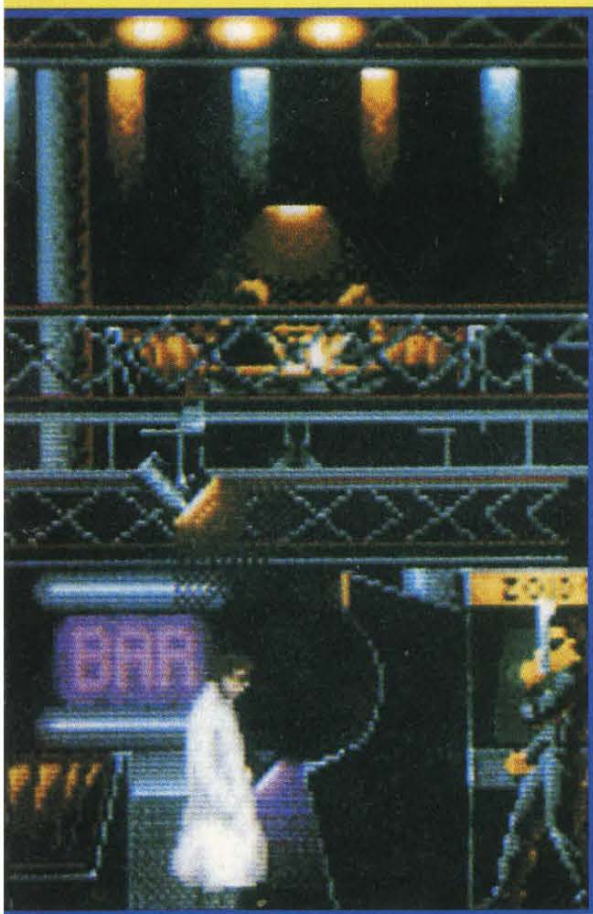
EUROPEAN CLUB SOCCER

Eccovi le parole chiave per giungere alla finale: 1) BZ8UACXILA 2) PY3UACXICA

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Password anche per questa bella cartucciona per MD:
ottavi, gara 2: EEBE-BAD2-2JJE
quarti, gara 1: EXDE-BJC6-2JJE
quarti, gara 2: EXBE-DAA6-2JNE
semifinale, gara 1: ENDE-KJC6-2J2E
semifinale, gara 2: EPBE-MAC6-2J6E
finale, gara 1: E6DE-KAA2-2J3F
finale, gara 2: E7DE-KAC2-2J7E
Un bel grazie spassionato a Luca Faenza!

TERMINATOR 2

Quando trovate una maxi-bomba (come all'inizio del primo livello), che incrementa di 3 unità, fermatevi qualche secondo. Dovrebbe apparirne un'altra (NB: il trucco funziona solo due volte). Grazie a Luigi.

THUNDERFORCE III

Per ottenere tutte le armi, mettete in pausa, premete in basso e poi fuoco, questo finché non saranno apparse tutte le armi.

WONDER BOY V

Quando andate sopra le nuvole c'é un passaggio al quale si può accedere solo da pigmeo. La porta magica si trova nel livello più basso delle rotaie alla fine di un cunicolo a sinistra. E' sufficiente entrare in una porta qualsiasi per ritornare normale.

GAME BOY BUSTERS

MEGA MAN 2

Ecco i codici per tutti i livelli:

Livello	Codice
wood man	A1A3B3C3D2D4
metal man	A1A3B4C3D4
air man	A2A3B1B4C3D2D4
clash man	A2A3B1B4C3D1D2D4
hard man	B1C1D1C2B3D3A4C4
top man	A1C1D1C2B3D3A4C4
needle man	A1C1D1A3B3A4C4D4
magnet man	A1C1D1A3B3C2C3D3A4

TERMINATOR 2

Ecco alcuni consigli per rendervi la vita più serena:
Livello 1: in questo livello bisogna distruggere le torri che forniscono skynet di energia, ma bisogna farlo in un ordine ben preciso,e cioè: 4, 1, 5, 2, 3 (ovviamente i numeri indicano le torri).
Livello 2: ora dovrete trovare il T-800, per fare questo bisogna arrivare in fondo allo schermo ed entrare nella porta centrale.
Livello 3: bisogna programmare il T-800, collegando i circuiti da una parte all'altra dello schermo.
Livello 4: non ci sono ancora arrivato! (Hey, ma allora non sei così abile come vuoi farci credere!).
Ringraziamo, anche se non se lo merita, il signor Riccardo Bessone.

GAME GEAR BUSTERS

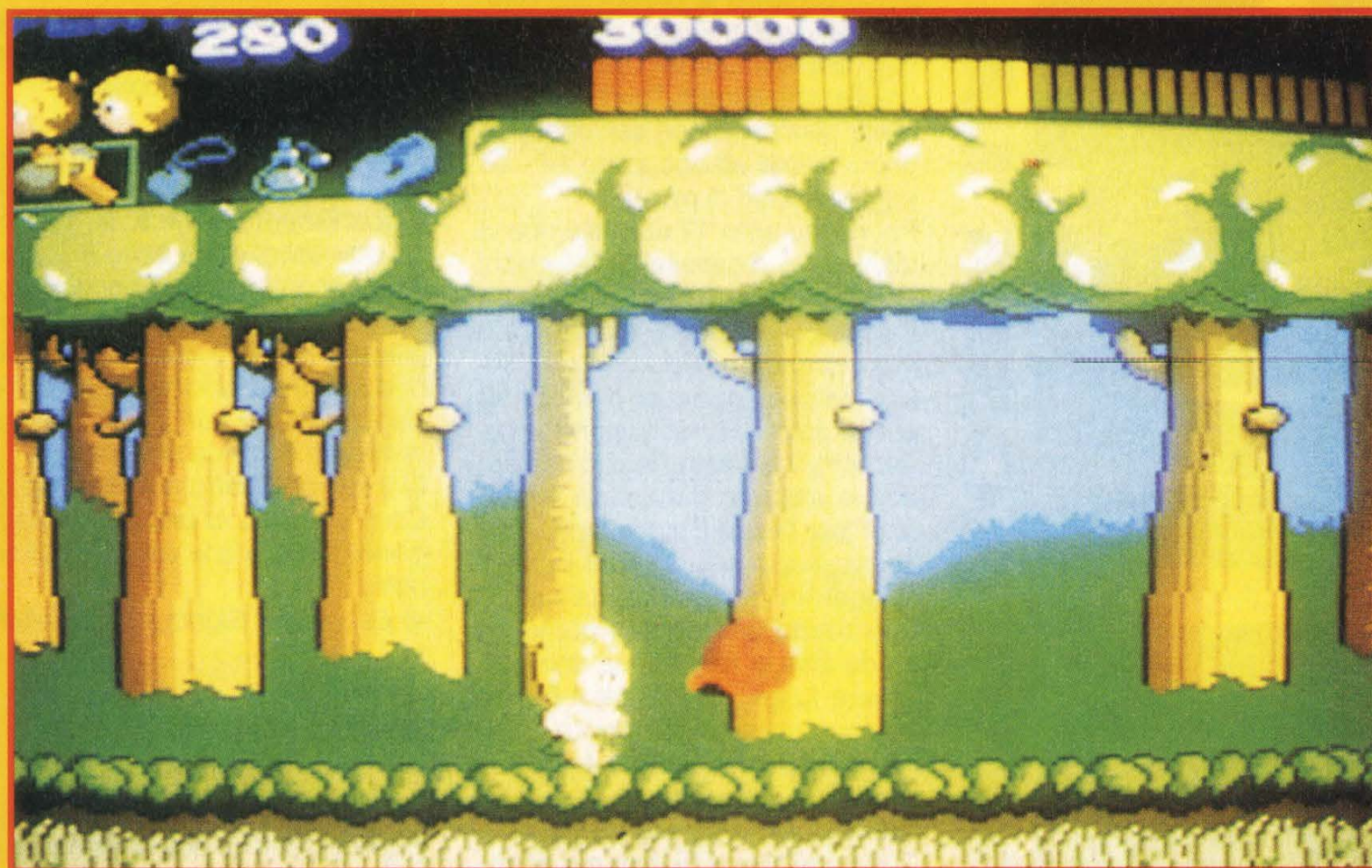
SONIC 2

Nell'Underground Zone act 1 passate per le piattaforme superiori, proseguite fino al primo respingente mortale, saltate sopra al mollone e svolazzate verso sinistra. Troverete una bella vita, momento utile se siete in difficoltà. Grazie con tutta l'anima a Steo Vigna.

WONDERBOY

Per selezionare i livelli accendete il GG e muovete il pad in senso antiorario, quindi premete start. Grazie a Gianluca Eusebietti.

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

ANCHE NOI SENZA TITOLO

Ed eccoci di nuovo giunti all'appuntamento più seguito in tutta Italia, ma che dico Italia, in Tutto il Mondo! Il BHC! Yuppi! Come sempre troverete, dopo queste poche righe di introduzione, lettere cretine, serie, strappalacrime eccetera, questo perché noi Bovas vogliamo

maturare insieme a voi, vivere una stagione stupenda all'insegna dell'opulenza dello spirito, lontano dalle malattie di questo bel mondo... Ovviamente sto solo dicendo un mucchio di cavolate (come sempre, NdD) (quanto hai ragione, NdP) perché proprio non sapevo che piffero scrivere. Buon Natale e Buona Lettura.

AL ROGO LA PUBBLICITA'

Cari amici di Console Mania, vi scrivo per dirvi che la vostra rivista è fantastica: le recensioni sono divertenti e le foto sono fatte molto bene, perché aiutano a valutare la grafica.
Però ci sono anche alcune critiche che vi vorrei fare, come ad esempio la pubblicità: nei numeri 12 - 13 - 14 (che sono gli unici da me posseduti) la suddetta occupa 56 - 57 pagine, vale a dire quasi metà della rivista. Non ditemi che è impossibile ridurla per il bilancio redazionale eccetera perché su TGM e Zzap! la pubblicità è circa un terzo di quella che dobbiamo sorbirci noi su CM. Cos'è, siamo l'ultima ruota del carro?
Ci saranno anche pubblicità utili, che possono servire a trovare il gioco preferito al prezzo più basso, ma almeno eliminate le pagine riservate alla Leader Distribuzione (quelle che dicono "giocare è più facile con") che non servono proprio a niente ed occupano 14 - 15 pagine se non di più.
Poi nel numero 12 dicevate che vi dispiaceva recensire pochi giochi per Game Boy e Nes. Passi per il Nes, ma il Game Boy ha sempre 2 o 3 recensioni ed invece il GG (che io possiedo) nel numero 12 aveva solo una recensione e nel numero 13 nessuna. Voi direte che la maggior parte delle recensioni per Game Boy occupa mezza pagina, e allora? Tutti i giochi relegati in mezza pagina hanno una trama semplice e quindi ci credo che la recensione non può essere lunga più di tanto! Inoltre mi sono accorto che il voto finale che date a un gioco è solo un impressione personale.
Adesso passiamo alle domande:
1) Perché Street Fighter per Mega Drive è intitolato Deluxe Edition?
2) E' riuscito bene Final Fight per SN?
3) Che differenza c'è tra Final Fight e Final Fight Guy?
4) Uscirà Lemmings per GG?
Adesso un saluto.

Marco Pulina.

Speravo che la questione pubblicità fosse stata chiarita una volta per tutte, beh, stavolta voglio rispondervi chiaramente: secondo voi perché la pubblicità è presente in ogni rivista? Perché nelle reti televisive trasmettono pubblicità ogni tot minuti? La risposta è semplice, per fare una rivista, così come per dirigere un'antenna privata sono necessari grandi quantità di fondi. Questi fondi derivano principalmente dalla pubblicità. In secondo luogo non possiamo selezionare le pubblicità all'interno di CM, dicendo magari questa è utile e questa no, perché non sarebbe un comportamento corretto...
Puppati le risposte:
1) Non è prevista, per ora, un'uscita di Street Fighter 2 su M-CD, probabilmente, invece, la cartuccia dovrebbe uscire entro maggio.
2) Secondo me non è poi così eccezionale, la grafica è molto somigliante, ma ono disponibili solo due dei tre personaggi (Cody e Haggar), in più non si può giocare in doppio e manca un livello.
3) Il semplice fatto che al posto di Cody c'è Guy, in più è stato riaggiunto il livello che era stato eliminato.
4) Le vie del Signore sono infinite...

RECENSIONI POCO APPROFONDITE?

Super (aggettivo che piace tanto a voi) (spiritosone! NdD) redazione di Console Mania, innanzitutto voi siete la rivista numero uno, però oggi (oggi quando? NdD) vi devo fare un rimprovero. E' da un po' di giorni che ho terminato Sonic 2 e aspettavo con ansia la sua recensione, per me Sonic 2, almeno fino ad ora, è il videogioco più tosto e divertente che c'è sul mercato (basti pensare che anche mio padre passa ore a giocarci) e quando ho comprato la vostra rivista e ho visto il punteggio assegnatogli mi è parso spontaneo pensare che gli avevate dato SOLO 92!
Allora, sempre con gran dispiacere sono andato a leggere la recensione, sono d'accordo con voi quando dite che la trama è uguale a quella del primo episodio, ma secondo voi il seguito di un gioco che trama deve avere? (lo spero sempre qualcosa di diverso! NdD). Comunque la cosa che più mi ha fatto incavolare è stata la vostra disattenzione, prima di recensire un gioco dovete provarlo più a lungo, provate per esempio a raccogliere tutte le gemme del caos nei vari bonus e vedrete che sorpresa (da porcospino blu diventa giallo oro: e come corre!). Avete detto che è un gioco molto facile, ma questo perché siete arrivati soltanto all'ottavo quadro, provate a fare gli ultimi stage e sopratutto gli ultimi guardiani di fino livello e poi ne riparliamo! In più la conclusione, diversa a seconda del personaggio da voi selezionato (Sonic, Super Sonic o la volpe), è una delle più commoventi che abbia mai visto.
Vi lascio con un consiglio, quando prendete a noleggio un gioco di grande fama come Sonic 2, non tenetelo solo un giorno per risparmiare quattro soldi, sarebbe meglio tenerselo un bel mesetto, al massimo i soldi ve li mando io! (Scherzo, io sono più tirchio di Alberto Sordi!) (E come fai a sape-

re che Albertone è tirchio? NdD)

Raffaele (scusa per l'omissione del cognome ma non sono riuscito a capire la scrittura, NdD).

Allora, caro Raffaele, da quanto tu dici il 92 di Sonic 2 è un voto troppo basso. Lasciami aggiungere qualche commento a questa tua asserzione: innanzitutto un 92 è un voto più che meritevole, non vogliamo mica fare come tutte quelle lecchine (dico lecchine perché in genere sono tutte ragazze, NdD) che scoppiano a piangere se il professore mette un nove sul registro anziché un dieci? Spero di no! In secondo luogo tu sei stato molto bravo ad indicare solo i PREGI del suddetto, trascurandone tutti i difetti. Dunque, per cominciare io da un seguito mi aspetto sempre qualcosa di nuovo, giocando a Sonic 2 mi è sembrato solamente di giocare ad un Sonic (a proposito, tu l'hai giocato Sonic?) con i paesaggi ridefiniti. In più, è stato a lungo decantato il gioco a due, beh, ti dirò, giocare in due in uno schermo interlacciata con i sincronismi verticali dimezzati non è il massimo della vita... In più sappi che noi non abbiamo bisogno di noleggiare i giochi, ce li mandano gratuitamente! Stammi bene e riguardati...

IL DIVINO SUCCESSORE

Siamo alla fine del ventesimo secolo, il mondo intero è sconvolto dalle esplosioni atomiche, gli oceani...

[...] (Segue tutta l'introduzione e tutta la sigla di Ken il guerriero... NdD)

Salve sono tornato, sono Capitan Sega insieme a Lord SNK... No, aiuto, scrash! Hem, scusateli, si erano introdotti nella mia missiva e li ho trattati a dovere, io sono Mad Max (detto "Ryu" (detto "Kenshiro" (detto "scemo" (e per gli amico detto "massimo Lauria"))))). Sì, sono io, il venticinquesimo Bovas (e io che credevo fossero solo 2! NdD), quello che voleva scoprire le vostre vere anime nascoste dagli NdX (scusate le stranezze, sono un Bovas!).

Voglio dirvi per prima cosa che è la terza volta che vi scrivo e voi fin ora non mi avete mai pubblicato e, pertanto, vi do L. 100.000 se lo fate, eccole: (un momento io non vedo niente! NdD).

Come avrete capito da questa e dalle precedenti lettere in carta igienica sono un appassionato (come voi del resto) di tutto ciò che riguarda il Japan, anche se lì sono veramente scarsi per quanto riguarda i film e i telefilm (certo, il popolo giapponese si esprime maggiormente per mezzo dei cartoni animati! NdD).

Ora vi voglio fare una richiesta: speditemi una bella pistola, mi sono perso l'ultimo episodio della seconda serie di Kenshiro e voglio suicidarmi (io ti avrei anche spedito la videocassetta con l'ultimo episodio, ma, se la metti così, ti invio subito una bella 44 Magnum... NdD). Se ora state sghignazzando a causa del mio dolore cominciate a rosicare, perché su Retecapri, che voi sicuramente non riceverete (credo) trasmettono (rullo di tamburi) Lamù, in collaborazione con la Granata Press (Tiè).

Visto che non avete pubblicato le mie due lettere precedenti dovrò ripetervi tutti i miei dati: ho 12 anni, frequento la seconda media, odio la scuola (e chi non la odia? NdD), adoro D&D e ho tutti i set tradotti. In più sono io il vero successore della divina scuola di Hokuto e odio gli spinaci. Posseggo tutti i numeri di CM (nessuna ristampa) (ah, ci sono anche le ristampe? NdD) e ho un bell'Amiga 500+. Purtroppo non ho una console (vorrei un bel MD, solo che i miei non vogliono). Ora vi chiedere: "ma chi se ne frega? Perché ci Hai scritto?" Beh, vi rispondo subito: 1) Per dirvi cosa si prova a grattarsele con la tecnica di Nanto o a ficcarsi le dita nel naso con la tecnica di Hokuto. 2) Per porvi alcune domande. Passo subito al punto due per motivi di buon gusto:

1) Pubblichereste il poster della copertina del numero 15?
2) Se sì, vorrei che arrivi fino ai piedi dell'eroe e non fino alle ginocchia, come nel sopracitato numero (se ciò è possibile, naturalmente).
3) Su un'altra rivista risultava che il Wonder Mega costasse L. 750.000 e che fosse compatibile con tutte le versioni del M-CD, come mai?
4) Dove avete trovato l'illustrazione del numero 15 di CM?
5) Avete mai ascoltato Tough Boy (la sigla di Ken 2)? Se no fatelo, è fantastica (come CM) (Ohhh, grazie! NdD).
6) Ricordate la caricatura che vi ho mandato? Ve ne mando un'altra, pubblicatela, vi prego (possibilmente in copertina) (modestone, NdD).
7) Perché non iniziate a parlare di console da Bar?
8) Che fine ha fatto il CD della Nintendo?
9) Ho letto di un CD per Neo Geo, è vero?
10) Che fine ha fatto la Jaguar?
11) Stando a quanto dite voi si parla di un pad a 6 tasti per Street Fighter 2 su MD. Ma è possibile collegare ad una parallela del MD un pad da SF?

Ora me ne vado chiudendo così: "verrà il giorno in cui quel loro combattere finirà ed allora le loro anime si libereranno" (grande vero?) (Sì, ma che vor dì? NdD)

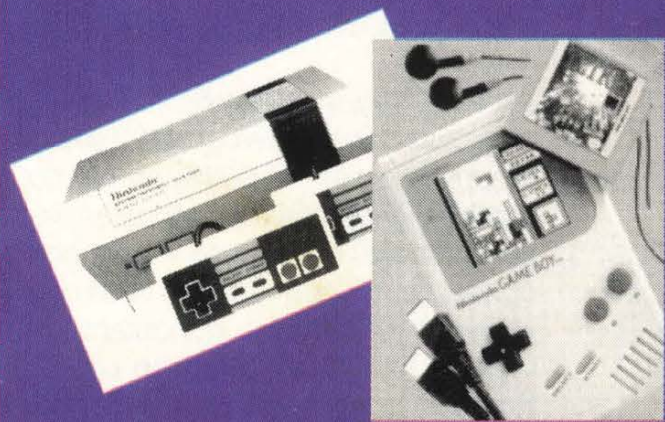
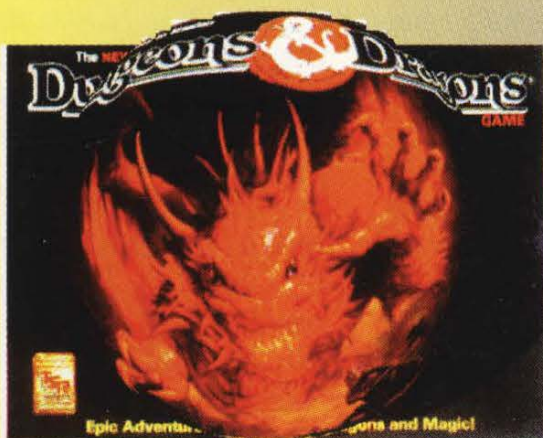
L'orsetto ricchione.

Allora caro orsetto, non ti vorrei indurre in una disperazione maggiore, sappi comunque che noi le puntate di Lamù le abbiamo già tutte registrate! In secondo luogo le tue lettere scritte su carta igienica non le abbiamo mai lette perché ci facevano schifo. Ora faresti meglio a pupparti le risposte:
1 & 2) Scordatelo, prima ci devi pagare...
3) Per quanto riguarda il WM il prezzo corretto si aggira intorno a L. 1.200.000, non credo sia compatibile con tutte le versioni del M-CD, comunque non si sa mai... (Magari si riferivano al M-CD... Comunque se scopri dove li vendono a quel prezzo faccelo sapere che corriamo a comprarli. NdAlex)
4) Prima ci devi mandare i soldi...
5) Mi sembra il minimo...
6) Leggi la risposta numero quattro...
7) Perché ci vorrebbe una rivista dedicata solo a quello per trattare a dovere l'argomento, a noi in genere non piace fare le cose male...
8) Leggiti Anteprimania di questo mese.
9) Balle.
10) L'ultima volta che l'ho vista era parcheggiata sotto casa mia...
11) Le vie del Signore sono infinite, soprattutto se sono analogiche. Comunque leggiti Sega City e vedrai.
Divertiti...

LEGGERE ATTENTAMENTE, PLEASE.

Carissimi Bovas, sono una vostra scatenata fan; per me siete diventati la mia famiglia, visto che ormai non ne ho più; i fratelli che non ho mai avuto e che mai avrò. Come tanti vi avranno già detto, vi ammiro molto, ma "amo" anche tutti quelli che popolano CM (sono dei magnifici ragazzi). Lo so di essere patetica, una delle tante che muoiono dietro di voi (già, così tante che si contano sulle dita di una mano monca... NdP); ma per me è diverso. Oggi è una schifosa giornata invernale, sono rinchiusa (o mi hanno rinchiusa?) in casa con un raffreddore da cinque stelle e voi come unica compagnia. Posseggo un MD e ci gioco spesso per alleviare la solitudine e non finirò come tanti ragazzi che si rivolgono a quel signore del numero 14... Ok ok lasciamo stare lui e tutti quelli che non sono degni di voi (e se vi disturbano rivolgetevi a me che, siccome mi chiamano "Sterminator" per motivi che non vi sto a spiegare, potrei terminarli in un secondo. Per voi questo e altro) e continuiamo a parlare un po'. Sono sola, come vi dicevo, e avevo voglia di parlare con qualcuno, ma visto che invece di parlare tossisco ho pensato di scrivervi. Questo è solo un modo per sfogarmi da un peso troppo grande per me. Tanto né leggerete questa lettera né la pubblicherete (al massimo l'unica che mi leggerà sarà la prof, che è poi molto più buona della mia). Dovete sapere che avendo la passione dei videogiochi sono stata cacciata da tutti (e dico TUTTI) e adesso mi sento una emarginata. Mi sono sempre comportata come un ragazzo, e questo non perché sono dell'altra sponda, ma perché sono l'unica che manda avanti a stento la mia ex-famiglia (e cioè ex-mamma che ha rotto i ponti con me, e il papà che non ho); studio e non ho amici perché "bisogna sacrificarsi per la propria famiglia! Siamo sole e dobbiamo lottare contro il mondo" (sono parole di mia madre). Ma l'unica che lotta sono io, e la vita di mia madre dipende da me.

Ho solo 16 anni e non ho più sogni; ho perso per sempre quella bambina che c'era in me e che un giorno sarebbe diventata una donna capace di amare. Ma non mi è neanche consentito di farlo (amare), visto che i ragazzi mi schifano nonostante le ragazze mi dicano che sono carina. Forse lo fanno per non offendermi? Sì, deve essere così.

Vabbè, ho finito, ma visto che son qui e anche se non mi risponderete, vi voglio porre solo una domanda: che cos'è il Magic Drive? GRAZIE di esistere!

BOVAS'HARDCAFE'

Baci, abbracci e tutto ciò che ci può essere di dolce al mondo!
Sasha

PS: Non ho firmato col mio vero nome perché tanto a voi non interesserà.
VVTTB e RSVP (indovinate la traduzione) (dunque: Vi Voglio Tanto Tanto Bene e poi, non vorrei farci una pessima figura, ma RSVP mi pare sia francese "Respondez Si Vous Plait". Giusto? No? Amen... NdP)

Ho letto con molta attenzione la tua lettera, e ho deciso di pubblicarla anche se, effettivamente, il tono non è esattamente quello che - nel bene e nel male - caratterizza il BHC. Tuttavia queste pagine vagamente gialle debbono servire anche a mettere in funzione il cervello. Leggete o lettori, voi che a volte siete così viziati da permettervi lettere come quelle del Lord SNK, e prendete atto: c'è gente che ha ben altri problemi (e sono problemi GROSSI) che stabilire quale sia la console più bella o mettersi a piangere perché la mamma non lo lascia giocare a Mario. In ogni caso, quando hai scritto 'sta roba dovevi essere sfiduciata forte! Invece noi le lettere le leggiamo tutte, e quando ne riceviamo qualcuna come la tua non possiamo fare altro che rimanerne colpiti. E non è una metafora. Quando ho letto la tua situazione è stato un po' come ricevere un pugno nello stomaco, forse perché l'avevo letta in un momento un po' particolare anche per me, che non sto qui a descrivervi perché tanto non è il caso. Da dove posso iniziare? Beh, direi dal fattore "Emarginazione". Il tuo caso mi sembra incredibile! Di solito sono i ragazzi videogiocatori che si lamentano del loro scarso successo con le ragazze, alle quali generalmente non frega più di tanto se Sonic II ha lo schermo interlacciato o se Street Fighter II è stato convertito o meno sul Megadrive. E invece qui siamo all'opposto... Cosa vuoi che ti dica, cerca bene perché in ogni quartiere si nasconde qualcuno con i tuoi stessi hobbie, basta cercarlo. E poi, magari, con i videogiochi "esageri" un pochino... Non si tratta di tenere nascosta la tua passione, basta non continuare a parlarne. Certo è però che la "gente normale" spesso preferisce emarginare, tagliare fuori tutto ciò che la propria ignoranza non le permette di capire, e allora saltano fuori i casi come il tuo, aggravato per di più da una situazione familiare poco invidiabile. Leggendo la tua lettera mi è però sorto un dubbio: non è che hai trattato un po' maluccio quella povera donna di tua madre? Per chiunque stia passando dei brutti momenti, alzarsi ogni giorno per andare avanti è già un successo, e forse "avete rotto i ponti" semplicemente perché non riuscite a comunicare. Prova a parlarle, magari riesci a cavarci qualcosa. Con questo non voglio certo addossarti ogni responsabilità, ci mancherebbe altro, però anche tu non essere così "categorica". Bene, io spero veramente che la tua lettera sia frutto solo di un momento particolarmente triste, e che sia passato. Scrivimi ancora o non dormo più la notte. Promesso? (Sottoscrivo. NdAlex)

IL RITORNO DELLA PECORELLA SMARRITA

Saluti stereofonici Paolone e Dave di Consolemania. Per l'ennesima volta chi vi scrive è Marty McFly e voi invio questa missiva di scuse per essere caduto così in basso con la mia lettera precedente. Due giorni fa leggendo la vostra risposta sul nr 14 (intitolata "il beota del mese è..." NdP), mi sono messo a ridere come un pazzo (e infatti la prof mi ha spedito fuori dalla porta) e solo quando il preside mi ha riammesso in aula, e cioè 4 ore dopo, ho capito di aver fatto uno sbaglio enorme nel comprare quel dannato Mega Back Up. Ho riflettuto molto e quello stesso pomeriggio ho cambiato il mio MBU con tre giochi originali per Super Nes. Ora, come il figliuol prodigo sono tornato sulla retta via (di casa) e acquisto solo giochi originali! Ora, inginocchiato sui ceci, vi chiedo umilmente perdono e vi confesso (che ho molto peccato in pensieri, parole, opere e omiss... Ah, no, questa era un'altra storia) che se sono giunto a convertirmi è perché ho seguito il vostro consiglio e mi sono mangiato una redazione (di CM) di spinaci! (E ho anche collegato il cervello con il cavo Scart!) (Si vede: per avere le idee più chiare possibile, bisogna usare il cavo RGB digitale. Non dirmi che non lo sapevi! NdP). A risentirci presto sulla vostra mitica testata (ahia!).

Marty McFly

Direi che non è necessario aggiungere ulteriori commenti.

QUESTO HA VISTO LE NOSTRE "FACCE"

Stupidissimi redattori di CM (ronf, zzzz! Ronf Zzzz! NdP), sono un ragazzo di 17 anni e mi chiamo Sansone Nicola, vi scrivo da Calvizzano (provincia di Napoli). Innanzitutto sappiate che sono un possessore di SNES; la migliore console dell'universo, ma ora basta con le presentazioni, perché il vero motivo per cui vi ho scritto è per farvi sapere cosa penso di voi. Ho visto le vostre facce su Console mania e anche in una trasmissione (sto parlando di Games Master), allora mi sono reso conto che siete dei perfetti imbecilli (ronf, zzzz! Ronf Zzzz! NdP) (beh, qui si può riscontrare un fondo di verità: in trasmissione ci sono Marco ed Alex... NdD) Da una mia statistica ho notato che il 99,9% delle persone che vi hanno visto, vi ritiene degli Scemi con la S maiuscola, ma vi rendete conto, delle persone della vostra età a giocare ancora coi videogiochi (Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! NdP). Per quanto riguarda il vostro lavoro, è davvero ridicolo: stare seduti davanti a un video dalla mattina alla sera (come no! Poi di notte scriviamo le recensioni! NdD), vi rendete conto della vostra ignoranza? (Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! NdP). E' bene che sappiate che sono un esperto di arti marziali e un giorno di questi verrò lì a Milano a farvi visita (tanto per dire) perché innanzitutto vi farò assaggiare i miei colpi di arti marziali e poi con le mie micidiali tecniche distruggerò l'intera redazione di CM (Yaaaaawn! Ronf Zzzz! NdP); infine prenderò una copia di CM, l'avvolgerò e ve la infilerò nel c**o. Inoltre sappiate che il CM d'ora in avanti lo userò come carta igienica. Purtroppo non sono solo io a considerarvi degli imbecilli e degli idioti, ma tutta Napoli e provincia (non ci crediamo NdD). Vi dò un consiglio: impiccatevi (Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! NdP).

Sansone Nicola

NB: provate a pubblicare questa lettera, se ne avete il coraggio! HA HA HA! (Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! NdP)

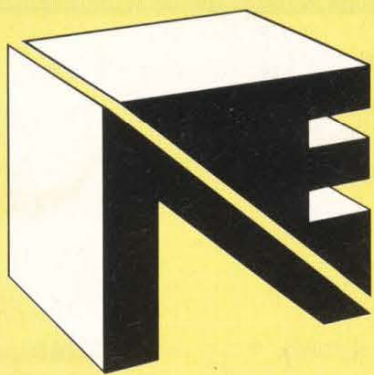
Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! Ronf Zzzz! RRRRRRRIN! Ehm, ah.. Yaaawwwhn! Che ore sono, scusate? Ah, cosa.. Già. Sansone Nicola... Tenete bene a mente questo nome, cari lettori, perché dietro di esso non si cela altri che (taaa daaa) L'ANONIMO DI NAPOLI! Ebbene sì, caro il mio maciste, ti ho beccato: è bastata una semplice perizia calligrafica attuata confrontando le tue lettere per giungere alla verità...

DRAMMATICA TESTIMONIANZA DELLA DURA VITA STUDENTESCA

Cari Bovas vi scrivo così mi rilasso un po', ma soprattutto perché se non lo faccio vado fuori di melone. Chi vi scrive è un povero studente di prima liceo scientifico (e il suo fido compagno di banco dove lo metti? NdPA) che si sta sorbendo una bella lezione, ma proprio di quelle toste, di matematica (sentite un po' il programmino: seno, coseno, tangente più gradi sessagesimali, centesimali e radianti) (ma non dite palle! Seni e coseni fanno parte del programma di terza! Chi credete di turlupinare, eh? Non sapete che anche noi Bovas siamo sopravvissuti allo scientifico? Comunque, se siete in prima, sappiate che dalla terza in poi diventa una goduria... Ah... NdBovas) e che non vede l'ora di smanettare come un matto sul suo MD (e io sul mio Super Nintendo fresco fresco NdPA). Nell'attesa, visto che non sto capendo nada della lezione, ho deciso di scrivervi questa bella letterina, sperando che venga pubblicata (spiacente deluderti. NdP), altrimenti scaglierò su di voi il mio stormo di piccioni che la trattengono da un mese (poveretti! NdPA). E adesso, puppatevi queste belle domandine:

1) Ma la mamma lo sa che scrivete tutte queste Stupidate? (La mia no, altrimenti non avreste mai ricevuto questa lettera!

2) Qual'è il migliore picchiaduro per MD (e quello per SN? Mi piace farlo soffrire! NdPA)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO 02 - 33000036 (5 linee)

SUPERNES SUPERNINTENDO
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
L. 288.000

OFFERTA SUPERNES COMPLETO + STREETFIGHTER II
L. 428.000

GIOCHI SUPERFAMICOM

Titolo		Prezzo
3DGolf Simulation	L.	98.000
Acrobatic Mission	L.	128.000
Adventure Island	L.	98.000
Aliens Vs Predator	L.	158.000
Amazing Tennis	L.	148.000
Arcataiser	L.	68.000
Big Run	L.	88.000
Cacoma Knight	L.	98.000
Combat Libes	L.	138.000
Cosmo Game	L.	128.000
Darius III	L.	88.000
Darius Twin	L.	78.000
Devil Boy (Novità)	L.	168.000
Dimension Force	L.	98.000
F- Zero	L.	118.000
F1Super Circus Limited	L.	138.000
Fatal Fury	L.	158.000
Final Fight	L.	138.000
First North Star Ken 6	L.	158.000
Flying Hero	L.	138.000
Goemon	L.	138.000
Golden Fighter Coin- Up	L.	158.000
Gradius 3	L.	98.000
Gun Force	L.	118.000
Gundam 91	L.	88.000
Hole In One	L.	98.000
Humana Grand Prix	L.	138.000
Hyper Zone	L.	118.000
Jerry Boy	L.	118.000
Joe & Mac 2	L.	138.000
Joe & Mac Adventure	L.	138.000
Joe Boxing	L.	128.000
Lemmings	L.	78.000
Metal Jack	L.	148.000
Mickey Magic Adventure	L.	148.000
Mystery Circle	L.	118.000
Othello World	L.	118.000
Pebble Deach Golf	L.	148.000
Power Althlete	L.	128.000
(Tipo Street Fighter II !)		
Prince of Percia	L.	128.000
Pro-Football	L.	98.000
Pro-Soccer	L.	98.000
Professional Baseball	L.	98.000
Psyco Dream	L.	88.000
R-Type	L.	78.000
Ranma 1/2	L.	148.000
Rocketeer	L.	58.000
Rocky Joe Box	L.	128.000
RPM Rancing	L.	98.000
Rushing Beat II	L.	158.000
(Il nuovo Street Fighter II !)		
Serpaint Trio	L.	138.000
Sim Earth	L.	98.000
Song Master	L.	98.000
Soul Blazer	L.	68.000
Star Wars	L.	158.000
Street Fighter II	L.	188.000
Strikegunner	L.	88.000
Super Birdie Rush	L.	148.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Chinese World	L.	108.000
Super Dimension Force	L.	98.000
Super F1 Circus	L.	138.000
Super F1 Hero	L.	148.000
Super Fire Pro Wrestling	L.	98.000
Super Ghouls & Ghost	L.	108.000
Super Kick Off	L.	128.000
Super Mario Kart	L.	138.000
Super Pang	L.	118.000
Super S.W.I.V. (Novità)	L.	128.000
Super Smash TV	L.	88.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Valis	L.	88.000
Super Volley II	L.	148.000
The King Rally 93	L.	138.000
Thunderspirit	L.	98.000
Tiny Toons (Cartoon)	L.	148.000
Top Racer II	L.	128.000
Turtles Ninja Tmnt4	L.	128.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	108.000
WWF Wrestling Mania	L.	128.000

GIOCHI SUPERNES

Titolo		Prezzo
Amazing Tennis	L.	128.000
Bart's Nightmare	L.	138.000
Blazeon	L.	128.000
Chessmaster	L.	118.000
Chuck Rock	L.	128.000
Desert Strike	L.	128.000
Drakken	L.	118.000
F-Zero	L.	118.000
Harley Harmengeous Adventure '93 (Novità)	L.	148.000
Home Alone 2	L.	128.000
Hook	L.	128.000
Legend of Mistical Ninja	L.	138.000
Madden Football '93	L.	138.000
Mickey's Magic Quest	L.	138.000
NCAA Basketball	L.	118.000
NHL Hockey '93	L.	138.000
On the Ball	L.	138.000
Paper Boy 2	L.	98.000
Pilot Wings	L.	98.000
Prince of Percia	L.	138.000
Push Over	L.	128.000
Q* Bert	L.	138.000
Rampart	L.	138.000
Road Riot	L.	138.000
Robocop 3	L.	118.000
Rocketeer	L.	68.000
Romance 3 Kingdom 2	L.	139.000
RPM Racing	L.	108.000
Smartball	L.	128.000
Soul Blazer	L.	118.000
Street Fighter II	L.	158.000
Super Battle Tank	L.	138.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Double Dragon	L.	118.000
Super Mario Kart	L.	118.000
Super Mario World	L.	118.000
Super Play Off Football	L.	118.000
Super Scope Bazooka	L.	138.000
Super Soccer	L.	118.000
Super Tennis	L.	118.000
Thunderspirits	L.	118.000
TKO Boxing	L.	118.000
TMNT4 Turtles	L.	118.000
Top Gear	L.	118.000
Ultraman	L.	118.000
Un Squadron	L.	118.000
Wheel of Fortune	L.	128.000
Word League Soccer	L.	128.000
WWF Wrestlingmania	L.	138.000
X-Man Spiderman	L.	128.000
Xardion	L.	138.000
Y's 3	L.	128.000
Zelda 3	L.	128.000

SUPERNES BAZOOKA
CON 6 GIOCHI
L. 138.000

PRO-S ARCADE
JOYSTICK PER MEGADRIVE E SUPERNES
L.68.000

NOVITÀ !
JOYPAD L. 38.000

DISPONIBILI !
STARFOX
TINY TOONS
DRAGON'S LAIR
IN OFFERTA

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

3) Qual'è il migliore arcade adventure per MD (e per SN? NdPA) (Ma lo sai che sei un gran bel rompiscatole? Perché non scrivi una lettera per conto tuo? NdDA) (Volete far silenzio? Ndquella secchiona rompiballe che sta nel banco davanti)
4) Uscirà o no Street Fighter II per MD (prima dite che esce, poi che non esce, poi che non si sa. Ragazzi, decidetevi!) (Mi sa che tra un po' quelli che usciranno saremo noi, cacciati dalla classe NdPA)
5) Potete dire a questo impiccione di smetterla?
6) Chess Master è un gioco tipo Toilet Kid?
7) Vi offendete se sul giornalino scolastico pubblichiamo il "Bovin Dur Tea"? (Visto che per i nomi ci siamo, le scemenze le sappiamo scrivere (si vede! NdBovas) e gli spinaci ce li mangiamo ogni giorno a ricreazione)
Bene, volevo concludere dicendo una cosa a quei fetentoni che insudiciano il BHC (quelli come te? NdPA) (Vuoi chiudere il becco? NdDA): se a voi non piace quello che c'è scritto su CM, o non vi piacciono le recensioni, o vi stanno antipatici i redattori, bene, non fate altro che non acquistare la rivista, o per lo meno, non leggetela più, mica vi costringe nessuno, eh, sì, oggi non c'è più religione (infatti si esce un'ora prima! NdPA) (davvero vecchia, questa, caro il mio omonimo NdP). Beh, ora vi lascio, tanto la spiegazione è finita.
Siamo una Bomba al Coseno (nuova sostanza tossica) (Mica come la Cri, che è una bomba al Seno... Scusami, Jack, ma non ho potuto trattenermi. NdP) e paghiamo la tangente al signor radiante. Byte Byte!

Davide R e Paolo S (non stiamo scherzando, ci chiamiamo davvero così)

Bisogna aggiungere che il buon Davide, di lettere, ce ne ha spedite ben tre. Questa era la seconda (in ordine di apparizione), mi è sembrata la più simpatica, ed è la prima alla quale rispondo.
1) Signoooooora, lo sa che suo figlio scrive certe stupidate invece di stare attento a scuola? Lo picchi per noi. Grazie.
2) Personalmente non l'abbiamo ancora visto, ma nell'ambiente si sussurra che "Street Fighter II

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE

SEGA MEGADRIVE SCART (con alimentatore) L. 248.000

OFFERTA CON GIOCO SONIC O QUACKSHOT L. 278.000

GAME GEAR L. 238.000

GAME GEAR + GIOCO	L. 268.000
GAME GEAR + SONIC	L. 288.000

MASTER GEAR CONVERTER L. 48.000
Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

GAME GEAR TUNER TV L. 198.000

SONIC 2 DISPONIBILE

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) L. 158.000
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000

ACCESSORI GAME BOY

PORTA - GAME BOY	L. 18.000
ACTION REPLAY (VITE INFINITE ECC.)	L. 88.000
ALIMENTATORE ADATTATORE 220 VOLT	L. 18.000
GAME PARTNER (AMPLIE+ CARICABATT.)	L. 69.000
GAMEBOY ACTION PACK BATTERIA INFINITA	L. 65.000
GAMEBOY BAG (BORSA)	L. 15.000
HANDY BOY (AMPLIFIC. STEREO + LENTE + LUCE + JOYSTICK)	L. 99.000
INTERFACCIA PER 4 GAMEBOY	L. 28.000
LENTE	L. 18.000
LUCE	L. 25.000
LENTE + LUCE	L. 38.000
SOUND BOOSTER AMPLIFICAT. SONORO	L. 25.000
VALIGETTA PORTA GB	L. 28.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD + GIOCO L. 598.000

GIOCHI MEGA CD

FUNKY HORROR BAND	L. 59.000
DENOTAR ORANGE	L. 79.000
EARNEST EVAN	L. 79.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
SOL FACE	L. 79.000
AFTERBURNER III	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
BLACK HOLE	L. 119.000
DENIN ALESTE	L. 119.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 119.000
THUNDER FORCE PLUS	L. 119.000
WONDER DOG	L. 119.000

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART E ALIMENTATORE

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE... PASSA IN NEGOZIO!

NOVITA' GAMEGEAR

ALIENS 3	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 69.000
ROLANS CURSE II	L. 59.000
SPEEDBALL II	L. 59.000
GRAND PRIX RACE	L. 79.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 79.000
KLAX	L. 69.000
OUT RUN EUROPA	L. 68.000
PREDATOR 2	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 79.000
ROBIN HOOD	L. 78.000
SONIC 2	L. 79.000
SUPER MONACO GP 2	L. 68.000
THE SIMPSON	L. 79.000
WIMLEDON TENNIS	L. 79.000

OFFERTE DEL MESE

AERIAL ASSAULT	L. 39.000
HEAD BUSTER	L. 29.000
HOUSE OF TAROT	L. 29.000
RYUK '92	L. 29.000
OLYMPIC GOLD	L. 49.000

ACCESSORI GAME GEAR

GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

GIOCHI GAME GEAR

Ax Battler	L. 58.000	Mappy Land	L. 48.000
Baseball '92	L. 58.000	Marble Madness	L. 68.000
Buster Ball	L. 58.000	Mickey Mouse	L. 58.000
Chase Hq (auto)	L. 68.000	Ninja Gaiden	L. 48.000
Chessmaster	L. 68.000	Out Run	L. 48.000
Clutch Hitter	L. 48.000	Pac Man	L. 58.000
Cristal Warriors	L. 68.000	Paperboy	L. 68.000
Colums	L. 48.000	Pengo	L. 48.000
Devilish	L. 58.000	Psyco World	L. 58.000
Donald Duck	L. 58.000	Put & Putter (Golf)	L. 48.000
Dragon Crystal	L. 58.000	Shangay II	L. 68.000
Eternal Legend	L. 68.000	Shinobi	L. 58.000
Fantasy Zone	L. 58.000	Sonic	L. 58.000
G. Forman Boxing	L. 68.000	Space Harrier	L. 48.000
G-Lock	L. 58.000	Super Kick Off	L. 78.000
Galaga 91	L. 58.000	Super Monaco GP	L. 48.000
Gear Stadium	L. 48.000	Spiderman	L. 68.000
Hally Wars	L. 58.000	Wall of Berlin	L. 48.000
J.Montana Football	L. 68.000	Woddy Pop	L. 48.000
Kinetic Connection	L. 38.000	Wonderboy	L. 68.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

BOVAS'HARDCAFE'

Champion Edition" sarà il miglior picchiaduro per MD. Spiacente, PA, ora a soffrire sarai tu...
3) A me son piaciuti un casino i vari Phantasy Star ed Y'S, e sul Super Nes è approdato recentemente un certo Zelda...
4) Pare tra un mesetto circa.
5) Paolo, smettila!
6) Certo, soprattutto se giocato su Game Gear in bagno
7) Certamente no, visto che adesso dovete spedire quattro bei milioni a noi due per i diritti d'autore...
Ah, caro Davide, ho un messaggio personale per te: si scrive "Goemon", non "Ghemon"...

LORD SNK NON ESISTE!

Cari redattori di Consolemania, abbiamo scoperto tutto! Cercavate di fregarci! Invece non ci siete riusciti! Dopo mesi di meditazione ci siamo riusciti noi (sgak sgank, soffrire!). Io e il mio compare abbiamo scoperto chi è Lord SNK: NESSUNO!!! E' solo un vostro trucco per unire i possessori di Megadrive e Super Nes. Geniacci. Adesso che abbiamo scoperto tutto, ci spedite un abbonamento gratis e un Mega CD! Aloha

Sonic Team

Ed ecco un altro improbabile Sherlock Holmes che cerca di dare un'identità al malefico Lord, stavolta negandone addirittura l'esistenza. Cosa volete che vi dica, è un'opinione come tante altre. Ma non vi sembra eccessivo un simile comportamento da parte nostra? Pensate davvero che vi abbiamo fatto un tiro così mancino? Chi vivrà, vedrà...

MICROPOSTA

Come tutti i mesi, arriva l'appuntamento tanto amato da grandi e piccini, lettori e lettrici, macellai e professoresse: la posta veloce. Se il vostro nome non è dunque apparso nelle righe che precedono, non disperate: potreste scorgerlo tra le migliaia di caratteri che seguono... Ma bando alle ciance e cominciamo da Giulio Marino, già citato qualche mese fa nella Microposta. Nella sua nuova missiva, indirizzata al Paolone, spiega meglio il contenuto della precedente, visto che era stato per certi versi frainteso. Bene, qui è di nuovo Paolone che ti risponde. Innanzitutto scusami per avere frainteso alcune delle tue considerazioni, da parte mia posso però assicurarti che non l'ho fatto intenzionalmente e che, comunque, potevi anche spiegarti meglio. Ma al di là di tutto questo, sono pienamente d'accordo con te che il videogiocatore non debba assolutamente fossilizzarsi ma, al contrario, interessarsi vivamente al mondo che lo circonda. L'interesse genera il pensiero, e tanti pensieri messi assieme diventano un'ideologia, una personalità. Comunque sono convinto che la maggior parte dei lettori legga CM per svagarsi e, nel contempo, informarsi solo su una porzione del reale: alla cronaca e al resto ci pensano già tanti quotidiani, no? Bom, smetto qua se no poi divento antipatico. Per il resto non sono molto d'accordo sul fatto che ci stiamo adagiando e che la qualità della rivista sia in netto calo. Anzi, proprio dal mese scorso CM ha raggiunto quota 132 pagine, quasi quanto quelle di The Games Machine, segno che evidentemente la redazione si è data parecchio da fare... Un esaltato di nome Mister X, sedicente possessore di un PC, liquida tutte le console sostenendo che facciano schifo, così come fa schifo Consolemania assieme alla sua redazione. Ci augura infine un infarto o, nella migliore delle ipotesi, di contrarre il tifo, e se non abbiamo pubblicato la sua lettera, è "perché la verità fa male". Boh, contento lui... Marco Trentin si dice indignato per come il "collega" postaiolo della nostra più diretta concorrente abbia criticato con sarcasmo la nostra decisione di pubblicare le recensioni di alcune "vecchie glorie", in particolare Nam 75 per Neo Geo. Cosa vuoi che ti dica, sarà un problema suo, comunque sappi che certe critiche non ci toccano minimamente, soprattutto se ad opera di qualcuno che cerca invano da due anni, ormai, di imitare se stesso. Un anonimo milanese si è parecchio infuriato per il trattamento riservato da Marco a Sonic 2, sostenendo che il gioco non è stato adeguatamente testato e che, in realtà, di innovazioni ve n'erano parecchie (la volpe, il bonus stage, il trucco per Super Sonic...). Bene, a parte l'ultimo aspetto (una clamorosa svista di cui ci scusiamo con tutti i lettori, comunque scusabile a causa del poco tempo trascorso tra l'arrivo della cartuccia in redazione e la chiusura effettiva del numero -praticamente poche ore-), tutto ciò di cui hai parlato è stato regolarmente valutato dal nostro buon Marco, e il voto è stato dato di conseguenza. Bisogna ammettere che l'aspetto originalità della realizzazione lasciava parecchio a desiderare, anche se erano state apportate delle migliorie alla grafica e al sistema di controllo. Tuttavia ritengo che il voto assegnato sia giusto, dato che fin'ora, a tre mesi di istanza, non se n'è pentito ancora nessuno. Andrea Mingaroni si dice molto preoccupato per la sua salute, dopo aver letto i deliranti articoli sull'"epilessia da computer" su alcune testate e le avvertenze delle cartucce del Nintendo. Non ti preoccupare, sono tutte vaccate e se non sei già epilettico per conto tuo, l'epilessia non ti verrà certo per aver giocato a Mario Bros (editoriale docet. NdAlex). Bruno e Marco, alias Ryu e Ken, se la prendono intanto con Piermarco Rosa, accusandolo di aver clamorosamente "toppato" col paragone fra Street Fighter II e Art of Fighting a favore di quest'ultimo: de gustibus... Io comunque non ho problemi: a me fanno discretamente schifo tutti e due... Simone Panella ci chiede, tra le altre cose, se abbiamo mai letto "Hard Boiled" di Miller e Darrow. Certo che l'abbiamo letto, e più precisamente sulle pagine del grande "Torpedo", una splendida rivista della Acme che, come un lampo fuggente, è durata solo un anno, ma ha sempre proposto materiale di grandissima qualità. Hard Boiled è stata una delle cose più esaltanti che mi sia mai capitato di vedere, con un dettaglio e una ricchezza di particolari che solo colui che ci ha donato il miglior Uomo Ragno poteva dare. Belli, infine, i tuoi disegni. Raffaele Papa ci ha inviato mille lire per corromperci. Siccome un millino è troppo poco, non lo pubblico, in compenso sappi che il tuo "dono" si è velocemente trasformato in un caffè al bar sotto la redazione...

L'ANGOLO DELLA PROF

Aprile, dolce dormire... Da quando le lezioni della Teotochi sono riprese, non abbiamo fatto altro che vegetare in uno stato di apparente catalessi, reso più occulto dalla nostra incredibile capacità di sembrare attenti anche durante il sonno. Basti citare come esempio l'ormai famosissimo Occhio Vitreo® di Paolo, o la proverbiale capacità di mimetizzazione di un Game Boy di Dave... Ma bando alle ciance, ecco il responso Teotochiano del mese!

1) "Che voto darebbiste a Out Run per Mega Drive?" (Un voto certamente più alto di quello che daremmo a te per il tuo Italiano NdProf)
2) "Vi posso assicurare che l'havevo scritta ai primi di dicembre"
3) "Con questo ho finito, ma oraa se posso..."
4) "Mia madre se mi vedrebbe per quattro ore attaccato ad una console, mi butterebbe via il televisore e la console direttamente nella via" (probabilmente come hai fatto tu con la grammatica... NdProf)
5) "Alex è un ameba?"
6) "Voglio vedere dopo se sarete ancora grado di dormire la notte" (io no di sicuro, dopo aver visto quello che hai scritto NdProf)
7) "A quato si aggireranno i prezzi su CD?"
8) "In alcune pagine della publicità della vostra rivista..."
9) "Per favore publicatemi"
10) "Publicatemi se no vi boccio"
11) "(traditore, NdMIA)" (Nota Di Mia? O era per caso Nota Mia? Bhà... NdProf)

Consolles Department®

VIA LORENTEGGIO, 22/24 (SOTTO I PORTICI)

Tel.02/4229781 Fax 02/48300072

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TELEFONA SUBITO PER AVERE LE ULTIME DISPONIBILITA' E TUTTE LE NOVITA'

GIOCHI SEGA MEGA DRIVE:

AGASSI TENNIS	L. 109.000
ALIEN III	L. 98.000
AQUATIC GAMES	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 109.000
ALISIA DRAGOON	L. 69.000
BULLS VS. LAKERS	L. 118.000
CHAKAN FOREVER M.	L. 98.000
BUSTER DOUGL.BOX	L. 96.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 118.000
DOUBBLE DRAGON III	L. 109.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 98.000
EX-MUTANT	L. 79.000
GODS	L. 98.000
HOME ALONE	L. 88.000
J.CAPRIATI TENNIS	L. 98.000
GADGET TWINS	L. 129.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. TEL.
BATMAN REV.JOCK.	L. TEL.
G-LOC	L. TEL.
LA SIRENETTA	L. 89.000
NBA ALL STAR CHAL.	L. 99.000
NINJA TURTLES	L. 109.000
SHADOW OF BEAST II	L. 109.000
SHINOBI III	L. TEL.
SONIC II	L. 105.000
STREET OF RAGE II	L. TEL.
PGA GOLF II	L. 118.000
T-2 ARCADE GAME	L. 98.000
SUPER MONACO GP II	L. 98.000
TAZ MANIA	L. 98.000
SUPERMAN	L. 98.000
WORLD OF ILLUSION	L. 105.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 97.000

GAME GEAR: Titoli a partire da L. 45.000 (novità a superprezzi: Arma Letale, Alien III Talespin, Home Alone, Spiderman, Sirenetta)

GAME BOY: Titoli a partire da L. 38.000 (novità: Tom&Gerry, Adv.IslandII, Barbie, F-15) Roger Rabbit, Lethal Weapon, Mario Land II) ISHIDO(SUPER PREZZO) L. 29.000

GIOCHI SNES:

ADAMS FAMILY	L. 126.000
AMAZING TENNIS	L. 118.000
BATTLE CLASH (S.Scope)	L. 98.000
BLAZEON	L. 118.000
BEST OF THE BEST	L. 128.000
CALIFORNIA GAMES II	L. 128.000
CHESSMASTER	L. 108.000
CHUCK ROCK	L. 118.000
DESERT STRIKE	L. 118.000
DRAGON'S LAIR	L. 118.000
HARLEY HARM.ADVEN.	L. 128.000
HOME ALONE II	L. 126.000
HUNT FOR RED OCTOBER	L. 118.000
JAMES BOND JR.	L. 126.000
JIMMY CONNORS	L. 126.000
LETHAL WEAPON	L. 128.000
MICKEY'S MAGICAL Q.	L. 135.500
NBA ALL STAR CHALL.	L. 126.000
NINJA TURTLES IV	L. 124.000
ON THE BALL	L. 126.000
PAPER BOY II	L. 96.000
PIT FIGHTER	L. 89.000
PRINCE OF PERSIA	L. 126.000
Q BERT III	L. 128.000
R.P.M. RACING	L. 98.000
ROAD RUNNER	L. 136.000
ROCKEETER	L. 66.000
SIM EARTH	L. 138.000
SHANGAI II	L. 118.000
SPIDERMAN & X MAN	L. 124.000
SUPER BATTLE TANK	L. 124.000
SUPER CASTELVANIA IV	L. 128.000
SUPER STAR WARS	L. TEL.
SUPERVALIS IV	L. 128.000
STREET FIGHTER II	L. 156.000
TKO BOXING	L. 118.000
TOM & JERRY	L. TEL.
ZELDA III	L. 118.000

SUPER NINTENDO

FINAL FIGHT	L. 146.000
SUPER R-TYPE	L. 108.900
SUPER MARIO KART	L. 108.900
PILOT WINGS	L. 108.900
STREET FIGHTER II	L. 169.900
U.N. SQUADRON	L. 146.000
ZELDA II	L. 108.900

CONSOLLES:

SUPERNES (scart+pad+alim.)	L.280.000
SUPERNINT.GIG S.Mario World	L.364.500
MEGADRIVE scart	L.259.000
MEGADRIVE Pal	L.275.000
GAME BOY+Tetris+Cuffia+Cavo	L.156.500
GAME GEAR+Gioco(Preziosi)	L.269.000

ACCESSORI A SUPER PREZZI:

SUPERSCOPE + 6 Giochi SNes	L.129.000
MENACER + 6 Giochi M.D.	L.129.000
Convert. SNES/SFAM/SNIN	L. 39.000
Convert. SNES/SNINTENDO	L. 29.000
Lente + Luce Game Boy	L. 22.000
Lente Game Gear	L. 19.000
Joypad PRO II Mega Drive	L. 29.000
Super Joypad (Turbo+Slow) Snes	L. 39.000
Remote Contr. Micro Genius M.D.	L. 69.900
Borsa porta GameBoy+Giochi	L. 19.000
Alimentatore G/B Nuby	L. 20.000
Power Pak Game Boy Nuby	L. 48.000
Cavo Estens. Pad Snes (210cm.)	L. 19.000
Pad Mega Drive	L. 29.000
Cavo Scart SuperNintendo	L. 29.900

Tutti i prezzi si intendono iva compresa
Tutti i nomi e i marchi appartengono ai loro proprietari
Tutti i prodotti sono garantiti.

ARCADE POWER STICK A SOLE L. 99.000